no.401
1991年 4/15
アミューズメント通信
APRIL 15, 1991

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル) ☎06(314)0309 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

新方式の立体TVゲーム機

米国ACME91で米国セガ社出品
デルビジョン応用「ホログラム」

米国の春のショー、ACME（アメリカン・コインマシン・エキスポジション）91が、三月二十二―二十四日、ラスベガスのサンズ・エキスポ＆コンベンションセンターで開催され、約二百社が七百小間近くを使用して出展、これまでの最大規模となった。しかし先ほどの湾岸戦争の影響で、米国のオペレーション分野の景気は落ち込んでおり、この余波で今ひとつ盛り上がりに欠けた。

それでも米国セガ社が出品した立体TVゲーム機「ホログラム――タイムトラベラー」は、来場者の関心を集めるなど、けっこう話題は多かった。

セガ社「ホログラム」はホログラフィーではなく、TVモニターの映像を凹面鏡で屈折、反射させ、空間に虚像を浮かび上がらせるという技術を使ったもの。

これは㈱電通プロックスが特許権を持つ立体映像装置「デルビジョン」を、業務用TVゲーム機に応用したもの。セガ社「ホログラム」は、米国でソフトが開発された。「デルビジョン」の北米地区での独占販売権は、ウィズ・デザイン・イン・マインド社（WDIM）が電通プロックスから得ており、WDIMなど各社の協力を得てTVゲーム機として製品化した。

映像部分にはレーザーディスクに収録された実写を使用、プレイヤーが操作する主人公がいくつもの障害に打ち勝っていく、というゲーム構成になっている。ACME91に出品された三台はプロトタイプで、ロケテストなどを経て生産計画を決めるとのこと。米国市場から始めることになっており、日本での展開は未定。

「デルビジョン」方式のTVゲーム機については、かつてアイレム㈱も開発を進めたことがある。しかし、凹面鏡で虚像を作り上げるには、大きな画面が必要な（虚像はかなり縮小される）ことなどから中止していた。セガ社はこれらの技術的な問題を解決した上で、特許使用などでも合意することができた、と見られている。

米国セガ社の「ホログラム」のサイズは、高さ五十㌅、横幅四十三㌅、奥行四十五㌅（一㌅は二・五四㌢）。いわゆるずんぐりとした形の特殊なキャビネットで、プレイヤーは前方を見おろす形となる（詳しい構造、開発者、ライセンス関係については続報の予定）。

米国セガ社「ホログラム」をプレイヤーの脇から見たところ。映像は小さいがかなり鮮明

ACME91で入口近くのセガ社ブースのようす。右側にある白いのが「ホログラム」

各社さらに新作を披露
日米のTVゲーム中心

ACME91は、日本のAOUエキスポ91の後に開かれたことから、日本の新ゲームの多くがそのまま持ち込まれた。日本で未発表でACME91に出品披露されたTVゲーム機は、米国製ではアタリゲームズ社「バットマン」、レーランド社「インディヒート」、ミッドウェー社「ストライクフォース」など。日本製ではコナミ工業「ザ・シンプソンズ」、セガ社「クラッチヒッター」、テクノス「WWFレッスルフェスト」、金子製作所「ベルリンウォール」など。フリッパーではウィリアムズ社「ザ・マシン――ブライド・オブ・ピンボット」など。

AMゲーム機、乗物機、ジュークボックス、パーツ類など出品内容は充実したが、反対にTVポーカー、TVスロットなどのギャンブル機の出品も一段と多くなり、アーケードゲーム機のほとんどは景品引換券払い出しのいわゆるリデムプション機構つきとなっている。こうしたギャンブル要素に依存しないのは、AMゲームとしてのTVゲーム機とフリッパーなどの分野に限られつつある。

しかしTVゲーム機市場は大きいとは言え、このところ低滞気味で、出展メーカーの多くはマーケティングに苦労しているようだ。ACME以後米国の大手ディストリビューターはオープンハウスを開くことになっており、市場の動向はなお流動的だとされている。

ナムコの高木常務が退任
データイースト専務に
改めて両社の資本関係がクローズアップ

高木慶治氏

㈱ナムコ（本社東京、真鍋正社長）は四月一日、高木慶治常務の退任を含む人事異動を発表した。それによると、高木氏は関連会社のデータイースト㈱の顧問に就任、六月下旬開催の定時株主総会で専務に就任することが予定されている。

これにより改めて両社の資本関係がクローズアップされることになったが、両社の説明によると八八年三月にナムコがデータイーストの全株式の二五％を取得、二位の大株主になっている。これは両社の「提携業務強化の一環」として行なわれたもので、今回の人事異動も無関係ではない。

例えば今回の異動にはナムコの営業統括室の栗原恒夫課長がデータイーストに出向したのも含まれている。これはデータイーストが進めている店頭公開への準備を支援するため、株式上場の経験を持つナムコから出向したものとされている。

高木慶治氏は一九四〇年二月生まれ。六三年九月に㈱中村製作所（現ナムコ）に入社、八二年に商品部長、八四年に取締役、八六年に常務兼販売部長、八九年に常務商品担当となっていた。

データイーストでは、伊藤定彦専務（管理担当）がおり、高木氏は開発営業販売担当の専務となるもようだ。

任天堂と電通で
新会社「マリオ」
ソフト開発者養成のため

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は三月十八日、㈱電通（本社東京、木暮剛平社長）および㈱電通プロックス（本社東京、笠原靖弘社長）と合弁で、ファミコンなど任天堂の家庭用ハードに合わせたゲームソフトの開発者養成のために、新会社「㈱マリオ」（本社東京、池田宏社長）を設立した、と発表した。

新会社の資本金は五千万円で、出資比率は任天堂五一％、電通四〇％、電通プロックス九％。池田宏氏は任天堂の情報開発部長。開発するソフトはファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイなど任天堂のハードに合うものに限られる。

任天堂と電通は九〇年三月以来、才能あるゲームクリエイターの発掘、育成を目的に「任天堂・電通ゲームセミナー」を共同運営してきている。そのアドバンスセミナー（上級開発者養成講座）を修了した一期生は十六名いて、十二本のオリジナルソフトを完成させたことから、この事業を継続することになり、そのため新会社「マリオ」を発足させたもの。

新会社は開発者養成のほか、ソフトの開発、製造、周辺の商品化なども行なうとのこと。

TV麻雀機問題から

「大人用」区別で論議

JAMMA第9回理事会で会費値上げの方針

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）は三月八日、東京・新橋の第一ホテルで第九回理事会を開き、TV麻雀ゲームの規制問題を含めた「健全化を阻害する娯楽機械基準」改正案など検討した。

まず「入会金及び会費規定」改正案を審議、原案どおり可決し、定時総会に議案として提出することが決まった。これは同協会発足以来の会費規定を抜本的に改正するもので、①現行の売上高ランク別と均等配分の合算式を改めて、売上高ランク別に一本化する、②売上高ランクは現行の六段階を十段階に変更する、③賛助会員などの会費は従来どおりとする、④入会金は賛助会員ともに現行の五万円から十万円に引き上げる、としている。

改正案では、正会員の会費は売上高が六百億円以上の場合二百五十万円となり、最も少ない五億円未満で三十万円となる。この結果、従来と比べ一一ないし三八%の値上げとなるが、売上高七十―二百億円については五ないし一六%の値下げとなる。協会の会費収入は約五百万円増加する予定。

現行規定では最高が売上高七十億円以上で会費百八十万円だった。中村会長は「現行規定には無理があったので、正副会長で長期にわたり検討しまとめた。その結果値下げする部分が出てきた」と説明した。以上の説明に基づき活発な討論が行なわれた。その結果、「一度にすべてのひずみを是正するのは難しい」（中山隼雄副会長）との観点から、いずれまた是正を加えることにし、原案どおり総会に提出することになった。

次にAOUからの協力要請（本紙前号参照）について、事務局ベースで①大人用なら製造、使用してよいのか、②製造者不明にどう対処するのかなど問い合わせているとの報告があり、この問題について検討した。青少年健全育成の観点からすると、卑わいなシーンを含むTV麻雀ゲームは自粛するのが望ましいが、その判断基準など難しい面があることも指摘された。この点については「健全化を阻害する娯楽機械基準」改正案で対応することになった。

この中で辻本憲三理事（㈱カプコン）は事情を説明、進退を伺った。同氏は、「約三年前に㈱ユウガの麻雀ゲームの下請けとして契約、風営法の下でアダルト向けに使うのであればいいのではないかと考えたが、結果としてそういう状況でなかった。（スーパー麻雀㊙版の）ソフトについて当社が著作権登録をしたがこれは明らかなミスで、権利はユウガにある。今後は青少年に好ましくないものは作らない。これ以上迷惑をかけられない」と釈明している。同氏の説明について質問がいくつかあったが、これ以上責任を追及しないことで了承した。

「健全化を阻害する娯楽機械基準」改正案が健全娯楽推進委員会（金沢義秋委員長）から提出されており、これについて活発に討議したが、大人用と指定する場合に十八歳未満はプレイできないと表示すべきか、その場合メダルゲーム機にも表示することになるのか、などの意見が出たため、この問題点を含め再検討することになった。

「基準」改正案について、健娯委では関心のある理事を招き、改めて討議する見込みとなっている。しかし大人用が「現実に大人しか使用できないことになれば商売にならない」との意見もあり、容易に解決しない不安も出てきている。

以上のほか、事務局員の就業規則など内部規定の改正案が示され、文書理事会に諮ることになった。米国の並行輸入問題に関わる著作権法改正について、米国「リプレイ」誌から質問書が来ており、回答した旨の報告があった。電気用品取締法対策委員会が指定試験機関と二月四日に懇談し、型式試験の合理化について話合ったとの報告があった。

JAMMA健娯委が

「基準」改正原案

構成を含め分かりやすく

JAMMAの健全娯楽推進委員会（金沢義秋委員長）は二月十九日、東京・永田町のTBRビルで第五十六回会合を開き、「健全化を阻害する娯楽機械防止の機械基準」の一部改正案について検討したが、なお検討を要するとして最終案をまとめるところまで行かなかった。

JAMMAではこれまで同委員会が中心となって「健全化を阻害する娯楽機械防止の機械基準」に基づき、定款に定める「公序良俗に反する娯楽機械を排除するための諸対策」を進めてきたが、分かりにくいなどの声があったことから「基準」の全面的見直しを行なうことになったもの。このため小形武徳副委員長を中心とした四名の委員からなる小委員会で改正原案の作成に当ってきた。

小委員会がまとめた改正原案は、タイトルが「健全化を阻害する機械基準」となっており、構成を含め分かりやすくなっている。また従来の「基準」では「例外規定」を設けこれに該当する機械については事前に例外承認の手続きを行なうとしていたが、改正原案では例外規定を廃して、「偶然性の確率」からなる遊技機については全部を、卑わい・極度の暴力シーンを伴うものについても事前に届け出て審査を受けるようにするなど、手続きを明確化している。これらのルールに違反して問題のあるゲーム機を製造販売などした場合は除名の対象になるため、「運用規定」を新設、審査手続きを明確化した。

この改正原案はメダルゲーム機であっても遊技機賭博に使用されやすいいくつかの機能や構造上の特徴について掲げ、これらの特徴を備えている機械は製造など承認しないとしている。しかし、硬貨を投入してクレジットを上げる機能について、メダルゲーム場ではそういう機能を使っているケースがあるので掲げないよう求める意見と、メダルゲーム場で直接硬貨を投入するのは問題があるので掲げておくべきとする意見とが対立。この対立はそのまま持ち越された。

この改正原案は固まり次第、JAMMAの理事会に議案として提出されることになっている。なお、従来からの「基準」に基づく例外承認の手続きが行なわれ、三社二百十六台分が承認された。

AOUからJAMMAあてに来ている二月十四日付の協力依頼文書について、この会合でも検討したが、AOUが指定したTV麻雀機を作らないように求めているわけではない、など何を求めているのか不明であるため対応できない、との意見が多く、何を求めているのかなど改めて確認することになった。

AOUが指定したTV麻雀機のうち、「LD麻雀マリンブルーの瞳」については、この日の会合でビデオテープに基づき検討したが、明らかに健全化を阻害するものとは認められていない。しかし「スーパー麻雀㊙版」については、資料こそ示されないものの、実際に見たある委員は「許せない」との判断を示しており、事態の究明が待たれることになった。

コナミ工業が機構改革

本部長制を導入

上月景彦氏は開発本部長に

コナミ工業㈱（本社神戸、菱川文博社長）は三月十六日付で、企画、開発、営業、管理の各本部を設置、これに伴う人事異動を実施した。

開発本部長兼技術研究所長（開発一部長）常務上月景彦氏▽兼企画本部長、取締役社長室長藤田昌弘氏▽営業本部長兼市場調査室長（海外事業部長）取締役今井中氏▽管理本部長兼人事部長、西村靖雄氏▽海外営業部長（総務部長）西尾直人氏▽総務部長（人事部長）林登志男氏。

特許・実用新案 出願公告・公開

（3月11日～28日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

三月十二日＝「スロットマシンの入賞チェック装置」、㈱ユニバーサル（栃木）、3-18474、60-256760。

三月二十六日＝「電子楽器」、ヤマハ㈱（静岡）、3-22188、56-206597。「遊戯装置」、ジョン・J・サザック（米国）、3-22189、58-91395。

三月二十八日＝「スロットマシンのハンドル装置」、㈱ユニバーサル（栃木）、3-23073、61-203449。「遊戯施設の制動装置」、㈱トーゴ（東京）、3-23074、62-108021。「回転パズル」、任天堂㈱（京都）、3-23188審、55-148562。

実用新案出願公告

三月十一日＝「コインカウント表示装置」、㈱ナムコ（東京）、3-9758、62-83310。

三月十八日＝「ゲーム盤」、宇野勇一（愛媛）、3-11019、61-40272。

三月二十七日＝「スロットマシン」、㈱ユニバーサル（栃木）、3-13335、60-63157。「タコ焼きゲーム盤」、㈱エポック社（東京）、3-13351、60-171000。「コインホッパー」、船井電機㈱（大阪）、3-13352、58-103023。

特許出願公開

三月十二日＝「スロットマシン」、サミー工業㈱（東京）、3-57473、1-194658。

三月十五日＝「ゲームマシン」、㈱ユニバーサル（栃木）、3-60681、1-195747。

三月十九日＝「ゲーム機の表示装置」、コナミ工業㈱（兵庫）、3-63085(請)、1-199947。

三月二十二日＝「走行式の乗物」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、3-66393、1-202522。

三月二十五日＝「スロットマシン」、㈱エース電研（東京）、3-68382(請)、2-56111。「射撃ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、3-68386、1-205365。「ゲーム装置」、同、3-68387、1-205366。「ディスプレイ装置」、ソニー㈱（東京）、3-68388、1-205220。

三月二十六日＝「回転台装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、3-70586、1-207751。

実用新案出願公開

三月十三日＝「ビンゴ遊戯機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、3-24179、1-82706。「競争遊戯機器」、㈱シグマ（東京）、3-24192、1-84876。同、3-24193、1-84877。「観覧用ボート旋回装置」、三菱重工業㈱（東京）、3-24194、1-84035。同、3-24195、1-84507。同、3-24196、1-84508。同、3-24197、1-84509。

三月十九日＝「テレビゲーム装置」、菊池武彦（大阪）、3-27288(請)、1-88654。「観覧用ボート旋回装置」、三菱重工業㈱（東京）、3-27289、1-85025。

三月二十二日＝「メダルの回収コンベヤ装置」、㈱オーイズミ（神奈川）、3-29176(請)、1-89957。「メダル回収リフター」、同、3-29177(請)、1-89958。「スロットマシン」、㈱ユニバーサル（栃木）、3-29178(請)、2-81073。

三月二十七日＝「メダルゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、3-31484、1-92093。「ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、3-31493、1-92798。「円形個別運転遊戯機群の集合装置」、㈱岡本製作所（大阪）、3-31495、1-92204。

京都府協第9回総会

重点事業掲げて

役員改選で全役員再任

京都府健全娯楽業協会（事務局京都、吉田勲会長、正会員三十六社）では三月十八日、京都駅前の京都タワーホテルで第九回総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認したほか、役員改選では全役員を留任とした。

同総会には委任六社を含む二十八社が出席。山岡信輔副会長が司会となって進められた。冒頭、挨拶に立った吉田会長は「家庭用の普及によりゲーム人口は確実に増大しているが、ゲーム場への客足は伸び悩んでいる。しかしゲーム場も今後、努力次第でまだまだ発展の余地がある。一方、当協会の現状を見ると、設立以来六年目を迎えるが、会員の増強についてはかけ声ばかりで成果が一向に上がっていないことは残念だ。また内部的にも会費だけ払って活動に参加しない会員が多い。会員である以上は、店の繁栄につながるよう大いに協会を利用してほしい。そういうことから、今年は協会運営のあり方を考え直さなければならない」と語った。

議案審議は蕭明彦副会長が議長となって進められ、平成二年度事業報告案、収支決算案、平成三年度事業計画案、収支予算案がいずれも異議なく承認された。うち事業計画については次のとおり。

「重点要項」として①健全娯楽営業と風営法遵守徹底、②業界活性化へと努力とAOUとの連携活動、③地域への業界啓蒙と八号店の自立と繁栄――の三点を挙げた上で、組織拡大強化、賭博遊技機追放、補導・学校・PTAとの良好な関係、業界情報の速やかな伝達と協会活動資金の積極的確保などとなっている。

役員改選は任期満了に伴うもので、全役員を留任とすることが承認された。うち川上裕理事（㈱ナムコ）が異動のため、岡田匡司氏（同）と交替した。

議事終了後、来ひんとして京都府警防犯部防犯課の桐村和男課長補佐が「子どもだけでなく大人にも夢と希望を与える営業として、今後もさらに健全に伸びていくことを期待する」と挨拶した。

また㈳京都府防犯協会連合会風俗環境浄化協会の楠田嘉四郎事務局長は、同協会の活動を簡単に紹介した後、管理者講習会を京都府協の会員増加に協力する方向で実施することも考えている、と語った。

この後、来ひんも交えて懇親会が開かれた。

京都府協第9回総会にて。上は吉田会長、右上は府警防犯課の桐村課長補佐、右は環境浄化協会の楠田事務局長

AOU地区協

中国地区も発足

未組織の鳥取など課題に

平本将人氏

AOUの「中国地区協議会」が三月七日、広島市内の八丁堀シャンテで初会合を開き発足、会長に平本将人氏（広島県協会長）を選任した。

同会合には島根県協一名、岡山県協八名、広島県協十二名、山口県協二名のほか、AOUの梅原靖三会長と森武美常務、オブザーバー一名の計二十六名が出席。AOUの梅原会長が挨拶し、森常務が「地区協議会規定」の説明を行なった後、広島県協の平本会長が議長となって議事に入った。

同協議会の構成員は岡山、広島、山口、島根の四県協のそれぞれ会長とその他一名の計八名とし、議決権は各県協二票で計八票とされた。

構成員の互選により協議会長に平本氏、副会長は「規程」では二名以内となっているが、同地区協議会では松田次雄・岡山県協会長、福田照三・島根県協会長、萩田正義・山口県協会長の三名をそれぞれ選任した。なお事務局は広島県協事務局㈱ヒカリエンタープライゼス内）に設置することになった。

同協議会が行なう活動については、技術および営業研修会、視察を含む研修と親睦会、賀詞交歓会などの開催を計画。このほか同地区協議会の対象区域内で未組織の鳥取県への働きかけ、景品や麻雀ゲーム機の問題などについて意見交換を行なった。

会合終了後は懇親会が開かれ、翌日には有志による親睦ゴルフコンペが行なわれた。

山口県協第6回総会

会長に萩田正義氏

違法業者の加入問題討議

山口県健全娯楽業協会（事務局宇部市、萩田雅重会長、正会員十五社）では三月十三日、山口市内の防長青年館で第六回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認し、役員改選では新会長に萩田正義氏が就任した。

同総会には十二社が出席。平成二年度事業報告案および収支決算案、平成三年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画については、青少年健全育成活動への協力、会員増強と組織強化、会員相互の親睦と協調――の三点を掲げている。

役員改選の結果、新態勢は次のとおりとなった。

会長＝萩田正義氏（宇部観光㈱）、副会長＝広兼国雄氏（アイレム㈱）、広川慎竹氏（アミューズメントサービス・オズ）。

理事＝渋谷寛氏（㈱タイトー）、清水英仁氏（セガ社）、土井一男氏（㈱ナムコ）。

監事＝山本徹生氏（宇部娯楽㈱）、西山尚氏（㈱ファミリーランド）。

なお新会長の萩田正義氏はこれまで、社内事情により萩田雅重前会長の代理を務めてきていた。

このほか理事会での決議事項などについて報告および確認がなされた。理事会では過去にGマシンなどで問題のあった業者の入会希望について、十二月の臨時理事会（本紙第395号参照）で五年の猶予期間を置くことで了承したが、その後この件を県警に相談したところ、県警から「個人のプライバシーに関わる問題なので協力できない。仮にそういう事実があっても五年の猶予は長すぎる。またすでに社会的制裁を受けているので、そういう業者も巻き込んでいかないと協会の趣旨に反するのではないか」との意見があった。このため一月下旬の理事会で、問題のあった業者に対しては入会申し込みの時点から一年を猶予期間とした上で、二名以上の紹介者と誓約書を必要とし、さらに同協会がその業者の営業形態をチェックした上で入会させることになった。

なお同総会では来ひんとして、県警保安部防犯課の岸野課長補佐と星尾氏、県企画部婦人青少年課の西田氏が出席し、それぞれ挨拶があった。

山口県協第6回総会にて。左側の写真右から、萩田正義会長、県警防犯課の岸野課長補佐

青森県協が定時総会

「マシン」を削除

長い協会名を少しでも短く

青森県アミューズメントオペレーター協会（事務局弘前市、稲垣文之会長、会員十三社）では三月六日、青森市内のグリーンホテルで平成三年度定時総会を開き、同協会名を変更したほか、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。

同総会には十社が出席。協会名の変更については「名称が長くて呼びにくい」「アミューズメントを強調すべきだ」との意見が以前から会員の間で出ていたため、今回「マシン」を除いて「青森県アミューズメントオペレーター協会」と改称することになり、これに伴う定款変更が承認された。

平成二年度事業報告案、収支決算案、平成三年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち新年度事業は、正会員・準会員の加入促進、会員間での中古機械などの売買情報の交換、健全営業推進などを挙げている。

このほか会費、慶弔規定の見直しが行なわれた。

なお同協会の正副会長は十二月臨時総会以降、交替している。会長＝稲垣文之氏（三珠産業㈱）、副会長＝中村縁氏（㈲レジャー産業青森）、福士芳彦氏（セガ社）。

またこれに伴い同協会事務局が会長会社内に移転した。

青森県アミューズメントオペレーター協会事務局＝青森県弘前市大字豊田一の一、大商ビル、三珠産業㈱内、☎〇一七二（二七）一八七一。

JAMMA・MK部会

情報交換重ねる

AOUエキスポの感想など

JAMMAのマーケティング部会（菱川文博部会長）では二月六日に永田町のTBRビルで第十八回会合を、また二月二十七日に幕張メッセ・国際会議場で第十九回会合を開いた。それぞれAOUエキスポの出品予定機と出品機についての情報交換を中心としたものとなっている。

第十八回会合では、出品予定機や各社の販売、オペレーション状況について情報交換したほか、懸案のAM機器の分類方法について、まず問題点の抽出など検討した。

第十九回会合では、AOUエキスポの出展傾向など感想を述べ合った。出品機の傾向ではTVゲーム機が少なく、メダルゲーム機が多いなどの意見が多かった。出展方法については装飾ができない、休憩する場所が少ないなどの意見、ショー会場についてはAMショーより混雑しないのがよいとする意見、二日目の一般入場については意味がないとする意見などがあった。

なお出品機で比較的評価されたのは、「ゴーリーゴースト」、「ゴルフィングレイツ」、「ストリートファイターII」、「ウルトラマン」、「ラッドモビール」などTVゲーム機が多かった。

レジャーイノベーション91で

話題のシミュレーター

セガ社、タイトー、西友、日本セルモなど

ホテル、レストラン関連の設備機器などを一堂に集めた「第十九回国際ホテル・レストランショー」が㈳日本能率協会など六団体の共催で三月十二―十六日、東京・晴海の国際見本市会場で開催され、その特別区画「レジャー・イノベーション91」にセガ社、タイトーなどが出展した。この催しはホテル、レストラン業界では国内最大の見本市で、今回は海外十五社を含め約五百六十社（前回五百二十五社）が出展した。

同ショーの今回のテーマは「アメニティ新世紀―最適環境への提案」で、とくにレジャー関係をひとつにまとめ「レジャー・イノベーション」としたのが特徴。これは従来の同ショーの出展品目の枠内に収めるのが難しいレジャー関連の出展が増えてきたことによるもの。「レジャー・イノベーション」出展社の大半は、従来のホテル・レストランショーから移ってきており、新規出展は約二十社とのこと。

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は、業務用ゲーム機「R―360」と「UFOキャッチャー」の展示実演を行ない、AM施設を核とした新しい集客システムをアピールし、またビデオで同社の店舗展開の実例を紹介した。

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）ではシミュレーター「D―BOS」の展示実演を行なった。同社では、今回の出展は商談よりも「遊アーツ」を含む同社製品を通じて同社の知名度を上げることに主眼を置いた、としている。

このほか「レジャー・イノベーション」ではシミュレーターの出品が目立った。㈱西友（本社東京、上田宏社長）は、シミュレーターとシューティングシステムを組み合わせた「ワンダーシップ」を実物展示した。出品したのは二十人用（二人用十組）で、前方画面に合わせて座席が動くほか、戦闘場面になると各座席専用モニターでガンゲームを行なう。西友のSC事業部によると、ハード／ソフトとも自社開発とのことで、価格は六千万円（レンタルも可能）。

イマジンジャパン㈱（本社京都、安田善方社長）は、米国のショースキャン社による「ダイナミック・モーション・シミュレーター」（DMS）をいくつか展開しており、このショーではビデオなどで紹介した。同様にビデオで紹介したのは㈱シティ・インターラクティブ（本社東京、望月威志社長）で、カナダのインターアクティブ・エンターテイメント社による「ツアー・オブ・ザ・ユニバース」（大阪・弁天町のパラディッソに設置例）を紹介した。

㈱日本セルモ（本社名古屋、湯村慎一郎社長）は同社開発のシミュレーション装置「ARIS」（一人用）を出品した。これは"ヘルメット型立体視ゴーグル"で映し出される三次元画像に合わせて座席が油圧式で動くもので、一人当たり一・三平方㍍の設置面積で済むのが特徴。開発中で設置例はないもようだ。

日本セルモが開発中の「ARIS」

写真は（上から）セガ社、タイトー、西友の各小間にて、それぞれのシミュレーター展示のようす

TIT親和会第2回総会

楽太郎が講演

―話のポイントをつかむこと―

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）と同社製品取扱い業者による親睦組織、TIT（タイトー・インフォメーション・テクノロジー）親和会（事務局東京、内田博会長、会員百七十八社）は二月二十五日、東京・銀座の東武ホテルで第二回総会を開催、これに伴い講演会なども催した。

TIT親和会は昨年一月の総会で発足、新入社員教育のための研修会やセミナーなど開催したり機関誌「遊和」を発行してきている。

第二回総会には委任状四十三社を含む百八社が出席、タイトーの津留崎正販売部長が司会して進められた。

総会では内田会長が議長となって議事を進め、議案の九〇年度事業報告ならびに決算案、九一年度事業計画ならびに予算案を、それぞれ承認し、短時間のうちに議事を終えた。

総会に引き続き、テレビ番組「笑点」の出演などで知られている三遊亭楽太郎による講演が行なわれた。講演の内容は「話のポイントをつかんで話すこと。子ども時分にはよく話していたのが、大人になるにつれ次第に話をしなくなり、単語だけになってしまうことがある。言葉は出し惜しみしないで、どんどん使う必要がある」というもので、笑いを誘いながら行なわれた。

懇親会は会場を移して開かれ、まずタイトーの長谷川社長が挨拶。TIT親和会の梅原靖三副会長が乾杯の音頭をとり、なごやかなパーティーとなった。

写真はTIT親和会の総会（上）、懇親パーティーのようす

SC協第15回全国大会で

ダーリー氏講演

SCでのテーマパークに関し

㈳日本ショッピングセンター協会（倉橋良雄会長）の第十五回全国大会が一月三十日から三日間、千葉・船橋のホテルサンガーデンららぽーとで開催され、これに約七百人が参加したが、その分科会のひとつでテーマパーク開発に関する講演が開かれた。

これは米国のアイテック・プロ社のヒュー・ダーリー氏が講師となって「SCにおけるアミューズメント・テーマパークの成功するソフトオペレーション」について講演したもの。二月一日の昼前の二時間行なわれた。

講演内容は、同協会発行の月刊「ショッピングセンター」三月号によると、アミューズメントパークとテーマパークの違い、巨大な投資を要するメガパークの可能性など多岐に及んでいる。

ダーリー氏は、テーマパークは提供するソフト、つまり「ゲスト体験の創造」というオペレーション上のノウハウが最も重要で、これがリピート客を産み出す、としている。

SCではテーマパークの導入が重要だが、そのためには乗物機を中心とするアミューズメントパークの概念では成り立たず、ソフトが決め手になる。米国シンシナティのフォレストフェアなど各地に成功例がある。テーマパークの成功が続くと、八千万ドル以上投資するメガパークが目標になってくるが、実現できるエリアは少ない。従ってやや小型のテーマパークが最も実現性がある、など語っている。

神奈川県の遊技機賭博の検挙状況

神奈川県警は二月二十六日、九〇年中の遊技機賭博の検挙状況を発表した。それによると、同県内で昨年九十四店、五百三十九人を検挙しており八九年に比べ十一店、六十三人増加した。押収した遊技機は千三十一台、賭金は六千七百三十二万円で、前年に比べ百五十台、約七百六十万円増加している。

摘発された九十四店のうち風俗営業の許可店は五十二店もあった。

マタハリーが2月に協和引受けの私募債

厳しい基準に合格、業界初

オペレーター会社の㈱マタハリー（本社川崎、山中秀晃社長）は二月二十五日、私募による社債一億円を発行した。これはすべて協和銀行が引受けるもので、表面金利は七・一%、償還期間は二年となっている。

株式未公開企業による社債の私募発行の条件は厳しく、純資産基準や自己資本比率基準、三期連続配当継続基準などをすべて満たす企業に限り認められるもので、協和銀行でも今回の発行はこの業界で初めてのことではないか、としている。

同社は今回の発行について、私募発行が認められるほど「優良な財務内容であることをアピール」できるとしている。

テレビ朝日の深夜番組で
AM企画を審査
ナムコの東部長が出演

新しいタイプのゲーム場づくりのアイデアを一般から募集し審査するというテレビ番組が三月八日深夜に放映され、審査員の一人として㈱ナムコの東純営業企画部長が出演した。

この番組はテレビ朝日系の「プレステージ・東京ソフトウォーズ」で、毎週土曜日の午前一時過ぎから約三時間半にわたり、関東と東北地区で生放送されているもの。毎回ある企業がスポンサーとなり新商品開発やプロモーションの企画を視聴者から募集し、応募者の中から五人を選んでプレゼンテーションさせるという番組。

今回はナムコがスポンサー企業となったもので、AM業界からはトーゴ（スリルライドの企画で昨年十月放映）に次いで二社目。テーマは「新ゲームアミューズメント空間創造計画」。初めにゲーム場市場の推移やファン層などについて説明があり、ナムコの社歴およびビジネス展開の紹介が行なわれた。

企画提案者は男性の大学生二人とサラリーマン、女性フリーライターと主婦で、それぞれユニークなAM施設を提案。審査員はエコノミスト、プランナー、劇作家、ミュージシャンの四人とナムコの東部長で、同部長は「ゲームセンターと呼んではしくない。AMスペースとかAMスポットなど新しい呼び名を付けてほしい。そういう呼び名から明るいイメージの店ができていく」と語った。しかし提案された企画は、いずれも参加型、体験型のゲーム性を加えた大型AM施設とも言えるもので、同社が期待したイメージとは少し離れていた。その中で昔のTVゲームからプロトタイプゲームまでを一堂に集める「ゲームミュージアム」と、シューティングやカーチェイスなどを組合わせ一つのストーリーを構成する施設「クライムシティー」の二つの提案が優秀賞に選ばれた。

審査の中で東部長は、「模擬、競争、運、めまいの四つの要素を遊びとして組合わせると面白いものができる」「ゲームの結果に賞金を出すという企画もあったが、それはアミューズメンドではない。精神的な満足やリラックス感によってのみ初めてアミューズメントが成り立つ」「ゲームとは面白くて楽しいものということに尽きる」と述べた。

左側の写真は「プレステージ・東京ソフトウォーズ」の画面から、タイトル、出演者、ナムコの東氏。下はプレゼンテーターの面々

埼玉県が青少年条例で
深夜入場を禁止
カラオケボックスを対象に

埼玉県は昨年九月の定例県議会で埼玉県青少年健全育成条例の一部を改正、今年一月一日に施行したが、これは①いわゆるカラオケボックスなど遊技場に青少年を深夜入場させないことを、罰則つきで追加した、②風俗営業の許可の有無に関係なく「テレビゲーム機、スロットマシンその他の遊技機を設置して客に遊技をさせる営業」（七号営業を除く）については常時非行防止の努力をするよう定めていたが、カラオケボックス営業も含めることにした——というもの。

「深夜における遊技場への入場の禁止」（第二十条の二）では、「個室を設け、当該個室において客に専用装置による伴奏音楽に合わせて歌唱をさせる営業」を行なう場所に午後十一時以降、十八歳未満の者を入場させてはならないとし、入場禁止の掲示義務を課しており、それぞれ五万円以下、一万円以上の罰金に処すという罰則がついている。

「遊技場における非行の防止」（第二十二条）は努力規定で、罰則はない。七号営業を除く遊技機設置営業を行なう者は「当該場所において、青少年が喫煙、飲酒その他の非行をしないようその防止に努めなければならない」とするもので、これまでの「八号営業」関係だけでなくカラオケボックス営業も含めることにした。

改正条例についてはすでに摘発例もあることから分かった。

徳島県協第7回総会
役員改選を実施
会長には武市氏が再任

徳島県健全娯楽業協会（事務局徳島市、武市哲夫会長、会員十三社）では二月二十四日、徳島市内の「エーゲ海」で第七回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認し、任期満了に伴う役員改選を行ない武市会長を再選した。

同総会には委任一社を含む十社が出席。平成二年度事業報告案、収支決算案、平成三年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画については、業務の適正な運営への指導、風営法遵守、関係他団体との連携、不当競争防止への活動——などをテーマとしている。

役員改選では理事および監事、会長が選任され、副会長については新会長一任となった。新役員は次のとおり。

会長＝武市哲夫氏（大光産業㈱）。

理事＝多田義久氏（多田商会）、大貝政徳氏（富屋商事㈱）黒木章夫氏（黒木総業㈱）。

監事＝本間長次氏（本間商会）。会計担当＝柴田秀紀氏（福徳商事）。

このほか情報交換など。

茨城県協が通常総会
情報交換と懇親
総会議案はすべて承認

茨城県アミューズメント・オペレーター協会（事務局水戸市、宇島準一会長、会員十九社）では三月十三日、笠間市のホテル山の荘で平成三年度通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。

同総会には委任六社を含む十三社が出席。宇島会長挨拶の後、同会長が議長となり、平成二年度事業報告案、収支決算案、平成三年度事業計画案、予算案がいずれも異議なく承認された。うち事業計画については、会員の増強、地域催事への参加、研修会開催などとなっている。また会費を見直すことが了承され、会員の意見を聞きながら理事会で検討することになった。

議事終了後、同総会に出席した埼玉県協の佐藤信理事長ほか三名、栃木県協の入江昭造会長、千葉県協の山本隆司副会長およびメーカー四社（セガ社、タイトー、ジャレコ、テクモ）を交えて、ロケ状況や新製品動向などについての情報を交換し、懇親会を開いた。

日本のTVゲームの
歴史追うビデオ
タイトー、ナムコから開始

業務用TVゲーム機の初期から最近までの主なゲーム画面を年代を追ってビデオに収録した「TVゲームの歴史」シリーズとして、まず〝タイトー編〟が一月二十一日、ポニーキャニオンから発売となっており、続いて〝ナムコ編〟が四月二十一日発売となる。

ポニーキャニオンでは同シリーズについて「業務用TVゲームの名作をビデオの博物館として保存しようというのが狙い。映像、サウンドをハードの進歩と絡めて解説しながら紹介しているので、単なるカタログではなく、ゲームの飛躍的な進歩の過程がわかる」としており、ゲームファンのみならずAM業界にとっても貴重な資料ともなる（ただし縦画面もすべて横画面での収録なのは仕方がない）。

〝タイトー編〟〝ナムコ編〟とも第一、二弾同時発売で、各三千八百円。〝タイトー編〟第一弾は「スピードレース」「スペースインベーダー」など七四—七九年の十一タイトルを、第二弾は「クレージーバルーン」「エレベーターアクション」など八〇—八三年の十タイトルを収録。

〝ナムコ編〟第一弾は「ギャラクシアン」「パックマン」など七九—八二年前半の十二タイトルを、第二弾では「ゼビウス」「ドルアーガの塔」など八二年後半—八四年の十三タイトルを収録している。

上の写真はビデオ「TVゲームの歴史」から4タイトル

TVゲーム音楽
EDFなど3作
いずれもポニーキャニオン

カプコン、セガ社、ジャレコのそれぞれ業務用TVゲームのゲーム音楽を収録したCDアルバムが、いずれもポニーキャニオンからサイトロンレーベルで三月二十一日発売となった。

カプコンの音楽CDは二枚組で「ストリートファイターII—GSM・CAPCOM4—」。同レーベルでのカプコンのアルバムはこれで四作目となる。タイトルと同名TVゲーム音楽を中心に、「USネイビー」「マジックソード」「チキチキボーイズ」の各オリジナル曲と、「ファイナルファイト」のアレンジ版も収録。なおカプコンの音楽バンド「アルフ・ライラ・ワ・ライラ」は同アルバムからバンド名を「アルフ・ライラ」に変更した。同バンドのロゴステッカー、楽譜付きで三千五百円。

セガ社の音楽CDは「コラムス・コラムスII／SEGA」で二機種のTVゲームから収録。ジャレコのものは「EDF／JALECO」で最新の空中戦ゲームの音楽を収録。いずれも〝GSM1500〟シリーズで、価格は千五百円。

なおセガ社のSSTバンドの公演が、五月二日東京の中野サンプラザで、同四日に大阪の厚生年金ホールでそれぞれ開かれる。全席指定で入場料は三千二百円。

写真はCDアルバムのジャケットで（左から）「ストリートファイターII」、「コラムス・コラムスII」そして「EDF」

論潮
「あかん」の弁

関西弁の「あかん」は「らちがあかない」から来ていることを、私たちは小さい子ども時分に教えてもらったものだ。「らち」は埒という難しい漢字を使うので、漢字ではなかなか書けない。どうにもあかん、と思う。

「埒」は馬場の周囲の柵、転じて囲い、仕切りを意味するとされている。そういうことから「埒が明く」とは、物事がはかどり決まりがつく、かたがつく、という意味になる。逆に「埒が明かない」は、順序が立たない、かたづかない、という意味になる。

関西弁の「どうもあかん」は、従って、どうも物事がうまくいかない、という意味になる。いくら改善の努力をしてみてもうまくいかない場合などによく使われる。しかし関西弁の「あかん」はもうひとつ、まったく別の意味でも使われる。

それをしてはだめだ、いけない、という禁止を示す意味で「あかん」が使われる。アルコール依存症の人にとって、酒はあかんことになる。この「あかん」の語源は明示されていないけれど、らちがあかない「あかん」とルーツは同じなのだろうか。

「酒はあかん」は、酒を飲めば物事がうまくいかなくなり、だめになるという意味になる——と考えれば、これは同じルーツである。「酒はあかん」の「酒は」は酒を飲めば、という意味だし、うまくいかなくなることを示すことで、相手の行為を禁じることになる。

「あかんことをするな」とは、してはいけないことをするな、という意味で関西ではよく使われる。

最近どうもこういう関西弁が、関東以北でもよく使われているのが気になる。まあ、言葉は生きものなので、そう不思議がっていても仕方がないとも思うが、標準語を中心とするはずの東京の人間が、相手が関西の人間と知ると変なアクセントで関西弁を用いるというのは、あまり快いものではない。少なくともビジネス上は、標準語を使うべきだが、標準語は冷たすぎるのだろうか。

AM産業出版
事務所を移転

㈱アミューズメント産業出版（山縣宗夫社長）が、このほど事務所を移転した。

同社は七七年四月、日本出版企画㈱倒産に伴い、当時の全日本遊園協会の役員会社によって設立されたもので、十四年ぶりの事務所移転となる。

東京都渋谷区円山町十九番十二号、山本ビル、☎五四八九—四五八一。

社名変更

㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント（旧・㈱CBSソニーグループ）＝東京都新宿区市谷町一の四、☎三二六六—五九九五、小沢敏雄社長。

㈱アイビス（旧・㈲タイコー電子）＝兵庫県姫路市野里一四一、☎（〇七九二）八四—〇二二二、尾花義昭社長。

事務所開設

㈱ナムコ・販売部販売二課・九州販売事務所＝福岡県福岡市博多区比恵町二十の二十三、☎（〇九二）四七四—五六〇五、長井潔所長。

特別寄稿

プレイヤーの立場から見たAOUエキスポ91

望まれる本当に新しいゲームソフトの開発

編集・構成／AMP

幕張メッセでは二回目のAOUエキスポが開催された。

主催はあくまでAOUであり、オペレーター中心の催しなのだろうが、業界内外からは「春のAMショー」というイメージでとらえられている。もっと独自性を出してほしいという希望を抱きながら会場へ向かったが、今回も〝一般入場可〟という点にしか独自性を見い出せなかった。

●テレビゲーム機

今回、新作はどれも小粒で、話題作なしという状態だが、かいつまんで取り上げていきたい。

まず（アミューズメント通信社のブースの）目の前にあったTVゲームで、カプコン扱いの「マッド・ドッグ・マックリー」だが、レーザーディスク使用の射撃ゲームで、実写というところと日本語吹き替えのセリフが、妙にリアルな雰囲気を表現していた。同じく米国製TVゲーム「アタックス」も、国内メーカーが持ち得ないセンスの陣取りゲームだが、国内で通用するかどうか疑問も残る。

「ストリートファイターII」はそこそこヒットしそうだが、大型の圧力センサーを用いた前作のような奇抜性がなかったのが、残念だった。

セガ社の「G-LOCII」は改良版的だが、結構良く出来ていた。「クイズ宿題を忘れました！」も、良く考えられたクイズだが、少し難しい。「コットン」もキャラクターはかわいいが、インパクトは弱い。「ラッドモビール」は特に遠近感の表現力がすごいし、従来のレーシングゲームにはなかった不思議な感覚がある。

このほかに「R-360」なども出品されていたが、期待されているマシンだけに、今後、対応ソフトの充実が望まれる。

アイレムの「ガンフォース」、「覇沙夢」だが、何が面白いのかを十分に理解できるには至らなかった。最近あまりヒットが見られないアイレムだが、良いものを作るものと今後に期待したい。

タイトー「ゆうゆのクイズでGO！GO！」は、人気アイドルの〝ゆうゆ〟のキャラクターを実写取り込みと音声で利用したもので、印象だけは強烈なので、結構いけそう。「鳴呼栄光の甲子園」も、ノリだけは最高である。

ほかにも何作か出ていたが、どこかで見たことのあるゲームの多さに、少々首を傾けるばかり。一定のユーザーをつかんでいた〝タイトーらしいゲーム〟は、今回は見当たらなかった。

エス・エヌ・ケイ（SNK）は〝ネオジオ〟用のソフトばかりだが、「キング・オブ・ザ・モンスターズ」は実際の都市で怪獣が大暴れするという設定が、非常に面白く感じた。「ASOII」も良かったが、音楽が少し寂しく感じたのと、仕方ないとは言え横画面を一杯使った縦スクロールのシューティングは苦しい。

ほかにこれというものはなかったが、「バーニングファイト」や「ジョイジョイキッド」などの他社製品のパロディー（あえてこういう表現をする）が、結構完成度が高くて、変に面白く感じるから不思議だ。

コナミの「出たな！ツインビー」は、業務用ではパロディウスに続く本格派コミカル路線で、期待大。もう一つ「ゴルフィンググレイツ」は、ゴルフゲームにしておくのはもったいないぐらいの高速で大胆な視点変化処理が施され、驚かされた。

UPLの「ブラックハート」はテンポの悪さと、キャラクターがぼんやりしているのが、気になるところ。

バンプレストは、待ちに待った業務用第一弾が「ウルトラマン」。無難なキャラクターものであり、少しはいけそうだ。しかし、もはや同社にコアランド時代のすごいパワーを期待してはいけないのだろうか……。

テクモは、いつになったら出るのか分からなかった「スーパーピンボールアクション」だが、よけいな演出が付いてるし、色使いが変。「STG」もちょっと単調。ただ「雷牙」が、結構いい線いっているようだ。

データイーストの「ロボコップ2」は、キャラクターを使っただけで、本当にキャラクターだけのよくあるアクションゲーム。「チャイナタウン」は麻雀牌積みゲームで、案外面白いので要チェック。「サンダーゾーン」は海外バージョンとのことだが、国内でも少しは通用しそうだ。

ナムコ「ウイニングラン91」と「ドライバーズアイ」は、八人同時プレイと三画面大型で同内容のゲームだが、表現力も上がり、面白くなった。コースは難しくなっ

特別寄稿

ているが、レベル的にはそう難しいものではない。「ローリングサンダー2」は、海外のみでヒットした前作と同じような結果に終わりそう。

ほかに「ゴーリーゴースト」、「スティールガンナー」のガンゲームを昨秋AMショーに続き出品した。確かに面白いが、早く出したほうが良いのでは……。

ジャレコのブースで「シスコヒート」の陰に埋もれていた「WITH」（後に「ファンタズム」と改称）は、敵キャラクターに乗り移り戦う、というアイデアが良い。個性豊かなさまざまなキャラクターを作ることができる。こういったアイデアやセンスの良いゲームを何作も出してくるジャレコだが、やはり売りの弱さで損をしているようだ。

ビデオシステムの「ウェルトリス」は、四人用テトリスといった感じで、多人数で競うと面白いが、一人プレイでは何が何だかわからないので、そのへんで評価が分かれそうだ。

そして「スーパーバレー91」は女子チームが加わり、操作が一ボタンで簡単になったというのが売りらしいが、ボタン二つのほうが良かったのではないか？　ボタン数も選べるようにしてほしい。

●メダルゲーム機

多過ぎて書き切れないが、シグマ商事は「エキサイティング・ダービーF3」、「ザ・ダービーマークⅣ」、「スロット倶楽部」をはじめ大量出品し、独特のブース構成となっていた。

ほかに、セガ社、タイトー、ジャレコなどが、いろいろな形のメダルゲーム機を出していたが、今回以外なことに、ナムコのブースにもメダルゲーム機がかなり並べられていた。

メダルゲーム機は、ビデオゲーム機に比べて寿命が長いという意味では好材料だ。簡単にカジノの雰囲気が味わえるなどのことから、最近は多く採用されつつあるが、ギャンブルと紙一重というイメージもあり、一部では問題も起きていると聞く。面白いものは面白いので、プレイヤーとしては大歓迎だが、問題が起きないことを願いたい。

●プライズマシン

今回、コナミのブースが、プライズマシンや子ども向けルーレットに結構力を入れていた。また、単純だが、ゲームとクイズで遊ぶことができるバンプレストの「アンパンマンのてれびでんわ」が、完成度としては抜き出ていた。

最近にわかにブームとなっている景品つかみ機では、大御所「UFOキャッチャー」と「ドリームキャッチャー」（セガ社）や、「フェアリーキャッスル」（タイトー）など、種類も多数。そしてこれに伴って景品のぬいぐるみの種類がものすごく増えてきている、という印象を受けた。ゲーム場に限らず、どこでも見かけるようになってきたので、時代も変わったなという感じ。

また「リングリング」（テクモ）やナムコのカーニバルシリーズ「カーニバルパル」など、有人の景品サービス機も増えてきたようだ。

●乗物機

会場内ですごいものが動いているなと思ったのが、トーゴの「プレーンフェスティバル」で、同社の展示には迫力があった。どうせなら、会場に持ち込めない機械もいくつか、大画面でのビデオ紹介をしてほしかった。

このほかにもホープや真砂工業昭和鉄工などが、いろいろなタイプの小型乗物機を出品し、ついつい子ども心に返り乗って楽しんでしまったりして、この分野はいつまでも不滅でしょう。

●その他

岡本製作所の「スーパーバスケット」など、ボール投げ、玉入れ、ボール転がしのようなスポーツタイプのゲームも、これからは面白いかもしれない。

ともあれ展示会場ではビデオゲームに注目しがちだったが、このほかにもいろいろと面白い遊びがあることを再確認できた。今後は幅広い視野で注目（変な言葉）していきたい。

●シミュレーター

今回出品されたセガ社「AS-1」、タイトー「遊アーツ」などは、多人数同時プレイ体感TVゲーム機の延長線上にあるものととらえられがちだが、いずれもシミュレーターである。

ショーの目玉という狙いであったのならよいが、これらの装置自体が大き過ぎて、従来の大多数のロケーションには設置が不可能なものであることから、今後取り扱う商品としては少し的外れではなかっただろうか？（大型ロケーションをどんどん作ればよいという考え方だろうが、では従来の店は見捨てるおつもりですか？）。

ただ、このような新型マシンが展示されることは、ユーザーとしてはうれしい限りで、一番興味があることだ（安全性や価格＝プレイ料金の面で不安もあるが）。今後は、遊園施設関係のメーカーの新製品にも期待したい。

●ソフトも大切ではないの？

今やTVゲームはハードで売る時代ということを象徴するがごとく、各社が大型マシンや新型筐体を競って出している。また基板の性能アップによって、大きなキャラクターが大胆に動くゲームやアクションもの、さらにバラエティーに富んだキャラクターが出現するゲームが、一応のヒットを重ねているのが現状。確かにこの戦略は功を奏し、話題を盛り上げたが、その反面、ソフトの低迷が続いていることは否めない。

単一のハードで業務用を圧倒する市場を築き上げてきたファミコンに比べると、業務用TVゲームのソフトは、とりわけ奥の深さやアイデアという面で著しく劣っているのも事実であろう。

利益追求が企業の本質とはいえ、目先の利益しか考えないメーカーが多いようなことでは、この業界の先は短い。外面だけ派手な、内容の薄いゲームは、オペレーターやプレイヤー自信によっていずれ淘汰される日が来るものと確信している。

現に、業界を再び活性化させた「テトリス」の出現は、ソフトの優位性を大きくアピールした。そして当然、その面白さを各メーカーが研究して「テトリス」に続くヒット作を出現させるかと期待したが、結局は「コラムス」が健闘しただけに終わっている。

「テトリス」から学び取ったものが、「パズルゲームは安く簡単に作ることができて、うまくいけば儲かる」ということだけだったメーカーやクリエーターの多さに、少々の絶望感を抱かずにはいられなかった。

●最後に

来たる新世紀におけるAM業界は繁栄するか、それとも滅亡の一途をたどるか、それを位置づけるのは今なのです。今楽しいものが未来まで楽しいものとして続くとは限らない。さまざまな難題を抱えている業界ゆえに、過去、現在、そして未来を見極めるセンスが必要とされているのではないでしょうか。

AMPは、アミューズメント・マシン・プレイヤーズ・グループの略称で、ゲーム機の総合研究機関だとしている。連絡先は〒770　徳島市北前川町四の十の二、AMPグループ事務局。

今回の原稿は、福永丈幸氏と佐藤貴雄氏の協力で、小山祥之氏がまとめた。

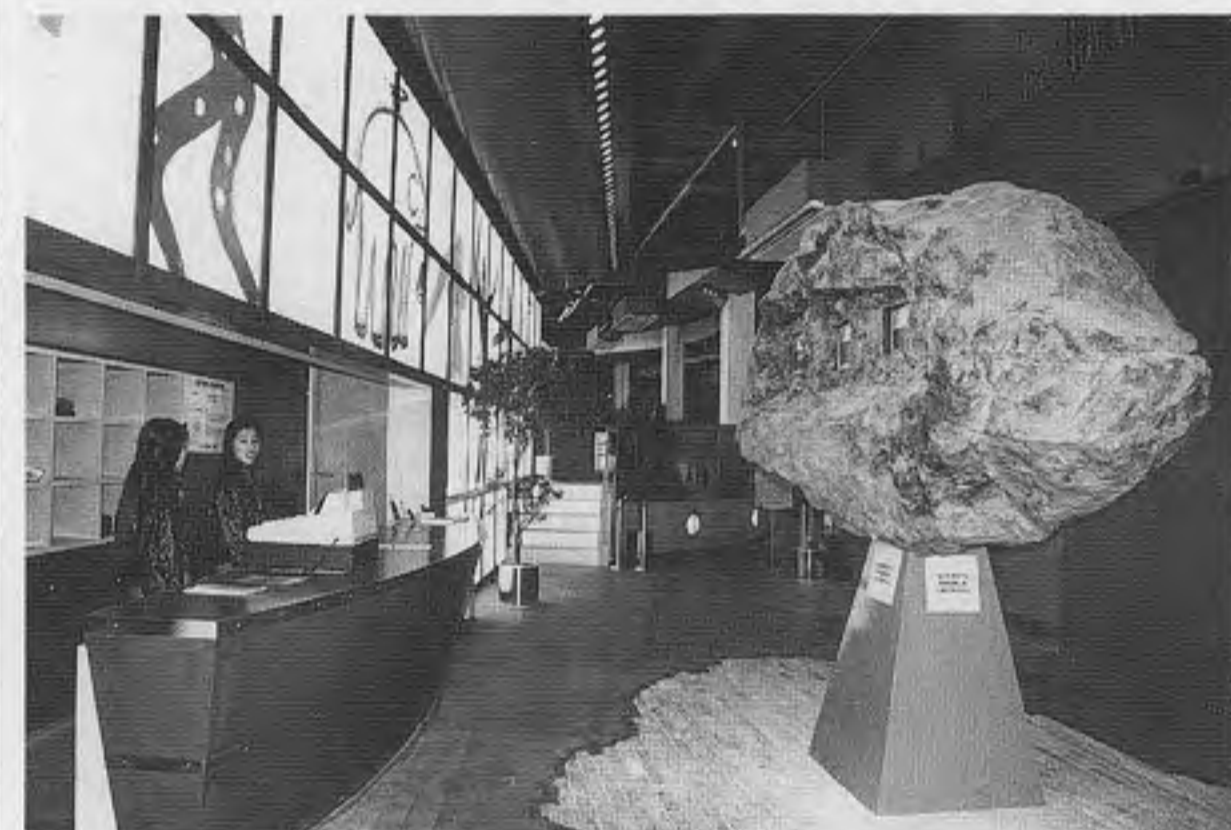
BE PORT

大阪・岸和田市の臨海部に複合レジャー施設オープン

「ビーポート岸和田」ゲーム機は大型中心

信和興業が運営、AM業界に本格的参入

上の写真は「ビーポート」の外観、左は三階まで吹き抜けとなっているエントランスホール、左下は受付とTVモニターを岩に埋め込んだディスプレイのようす

AM機とボウリング場をメインにした複合レジャー施設「ビーポート岸和田」が、大阪・岸和田市郊外に三月三日オープンした。

同施設の運営は、大阪でパチンコ店を中心にホテル、カラオケルーム、AM機のシングルロケ、ビデオレンタル店などを展開している信和興業㈱（本社奈良市、岩井俊秀社長）で、今回AM業界へ本格的に参入したもの。

敷地（約五千五百平方㍍）、建物（地下一階、地上三階建てで建築面積約三千平方㍍）およびゲーム機や各施設はすべて買い取りで自社所有のもの。

風営対象外のAM機ロケ

AM機スペースは一階約六百五十平方㍍と二階約二百七十平方㍍の二ヵ所に大きく分かれているほか、空きスペースにも設置され、総機械台数は百八十台。スペースの割りに機械台数が少ないのは、体感ゲーム機や多人数用クレーン機など大型機が過半数を占めているためだが、それでもゆったりとしたレイアウトだ。

一階はダイビングプールを囲むように設置され、TVゲーム機中心のフロアとクレーン機中心のフロアがある。そして両フロアを分けるように、半円形のテラス式で喫茶コーナーを中二階に設置。

二階は左右に分かれたボウリング場の中央に、メダルゲーム機（大型とメカスロット、TVメダル機で計三十五台）とTV体感ゲーム機などを配置。ミニバーもある。メダルは千円で四十枚貸出し。このほか空きスペースに定置型乗物機、カラオケボックス、レーザージューク、占い機なども設置している。

ゲームフロアは風営対象外の機種を多くし、風営対象機の占有率を一〇%以下にしているため、八号営業の許可は取っていない。ただゲームフロアの営業時間と青少年の入場時間制限については新風営法に準じた運営を行ない、メダル機は十六歳未満のプレイを禁止している。同社では「青少年には何らかの規制と係員による喫煙禁止などの指導が大切。そうしないと健全性は保てない」としている。

このほかの施設の主な内容は次のとおり。

カラオケルーム＝トンネル状通路の両側に計十六室設置。十人までのカウンター式と二十人までのソファーを置いた大小の部屋がある。カラオケ機器はすべてT&M製。午後から翌朝三時までの営業だが、十八歳未満は午後十時以降入場禁止。

ボウリング場＝三十六レーン。全国で二番目の登場となるブランズウィックの「ボウラービジョン」を導入。これはいろいろな指示やレーンの絵柄が出るTV画面を併用し、四種類の独自ルールによるプレイができる。

ダイビングプール＝水深四㍍。スキューバダイビング専用。プールサイドからゲームフロアが見渡せる。

レンタルビデオ＝各ジャンルのビデオテープ三千本以上とAV機器の付属品も設置。空きスペースにゲーム機と乗物機も設置されている。このほか百五十席の焼肉レストランがある。また六月下旬にはバッティングセンターもオープンする予定で、現在工事が進められている。

なお同施設では約二十人の社員と百人のアルバイトがローテーションを組んで従事している。

同社では「キャッチフレーズの〝全人類の遊び場所〟というのは今後の目標だ。とりあえずオープンしたが、これからどんどん改装し、キャッチフレーズに合うような遊園地的な施設に仕上げていく方針」とし、また入場者については「リピート客を増やすため、安くて気軽に楽しく遊んでもらうことをモットーにしている。月間平均六万人の来場が一応の採算ベースだが、現在までのところファミリー客とアベックを中心にグループ客が多く、予想を上回る来場者で推移している」としている。

なお同施設の総工費は約三十五億円とのこと。

いずれも一階メインのゲームフロアのようすで、上はTVゲーム機中心（左上の奥はプール）、左はクレーン機中心でテラス形式の喫茶フロアから見渡せる

写真は上から順に、独特のデザインの通路の両側に部屋があるカラオケフロア、ゲーム機と乗物機も設置したビデオレンタルのフロア、新ボウリングシステムのようす

写真はいずれもボウリング場に隣接したゲーム機フロアにて。上はアーケードゲーム、左はミニバーもあるメダルゲーム機コーナーのようす

Burning FIGHT ™

2P同時プレイ・途中参加可能

「ネオ・ジオ」シリーズ第17弾

バーニングファイト

新 登 場

日米のワルを片付けろ。掟破りのファイトに大阪が燃える。

ニューヨークに暗躍する巨大シンジケート「キャステローラ・ファミリー」が日本に逃亡、関西の夜を支配する犯罪組織「平和組」と手を組んだ。彼らを追う、ニューヨーク市警の怪物コンビ「デューク」と「バリー」は、凄腕の日本人刑事「リュウ」に出会い、組織壊滅作戦を強行する。リアルに描かれた繁華街や地下街を舞台に、日米の多彩な喧嘩技が炸裂。敵の繰り出す数々の武器を奪い、使いこなせ。ネオンきらめく街で火花を散らすダーティー・アクション。男たちの戦いに終わりはくるのだろうか。

——— 2P同時プレイ、途中参加可能。リアルな街に躍動するアクションゲームの衝撃が今、ネオ・ジオに新接近。

●型破りな3人の刑事からマイ・キャラ選択。

●背景にはアイテムやボーナス・ステージが。

●夜の大阪で日米の正義と悪が火花を散らす。

■ご質問、ご相談は最寄りのSNKへ

大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8 TEL.06(338) 7007 FAX.06(338) 7150

営業本部 〒144 東京都大田区東蒲田2-2-12 リュンヌヴィラージュビル TEL.03(3733)1122 FAX.03(3733)1139

千葉営業所 〒281 千葉県千葉市千種町327-11 TEL.0472(58)7989 FAX.0472(58)8849

熊本営業所 〒862 熊本県熊本市綿ヶ丘13-10 TEL.096(368)1515～6 FAX.096(368)1517

福岡営業所 〒812 福岡県福岡市博多区吉塚3-18-18 TEL.092(623)2778～9 FAX.092(623)2776

埼玉営業所 〒364 埼玉県北本市中丸5-13 TEL.0485(93)2180～1 FAX.0485(93)2183

ASO II LAST GUARDIAN ™

2P同時プレイ・途中参加可能

「ネオ・ジオ」シリーズ第16弾

ASOII-ラストガーディアン

新 登 場

ファン待望！あのASOの興奮が、新たな翼に蘇る。

ASO伝説　それは「ASO（アーマード・スクラム・オブジェクト）」を装着した最新鋭機SYDを操り、宇宙を救った英雄のストーリー パワーアーマーによる変幻自在な攻撃で数多くのファンを魅了し続けるあの名作が、新たな宇宙に。謎の生命体の逆襲に対し人類は、再び"伝説の英雄"にすべてを託すのだった。初代システムを受け継いだホットバージョン「ASOII」を与えられた機体は今、発進の時を待つ。前作を遥かに凌ぐ迫力のアーマーは新型を加え全11種類となり、ゴールドによる購入も可能。——— 2P同時プレイ、途中参加可能。戦略性を満載したシューティングゲームの魅力が今、ネオ・ジオに新接近。

低価格ソフトで好評「ネオ・ジオMVS」。今後も販売価格26,000円～最高36,000円を上限に高インカムゲームをご提供します。

米国IFPA主催で
初の世界選手権大会
フリッパーメーカーが80台提供し

米国でピンボール（現在ではフリッパー・ピンボール機が主流となっている）が生まれて六十周年を迎えるのを機会に、AMOAを母体としてインターナショナル・フリッパー・ピンボール・アソシエーション（IFPA、事務局ミルウォーキー、シャロン・ハリス会長）が昨年七月に発足したが、その最初の行事として「フリッパー世界選手権大会」が三月一―三日、シカゴ郊外のオヘアヒルトンホテルで開かれた。

これに参加したのは十数州から来たプレイヤー約二百人、オペレーター約二十社、そしてメーカー関係者など。メーカーは四社が積極的に支援し、ウィリアムズ社は「ファンハウス」、その姉妹会社のミッドウェー社はバリーブランドの「ハーレー・デビットソン」、データイーストUSA社は「チェックポイント」、プリミア社はゴットリーブブランドの「フープス」をそれぞれ競技用に提供した。その台数は八十台に及ぶほか、各メーカーは技術的なメンテも担当した。

IFPAでは専従職員として、三ヵ月前にドン・ヤング氏を雇い入れ、準備を進めてきたが、いくら初めての試みとは言え参加者二百名は少々さびしい感じだ。

理由になるかどうか分からないが、開催当日のシカゴは猛烈な悪天候に見舞われた。凍りつくような寒さに加え、激しい風雨が襲ったのである。しかし主催者側は今回の催しを大成功と受けとめている。その理由は、IFPAの趣旨をよく理解する大勢の人びとが集まったからだ。

参加者は米国内にとどまらず、はるか英国、スペインからも来た。スペインからわざわざ参加したジョージ・テイラー氏は、スペインにはペイアウト式の射幸遊技機があって、これらに課される重税に悩まされているが、ペイアウトしないAMゲーム市場をしっかり築き上げる必要がある――との考えで米国の催しを見学しに来たとしている。

メーカー関係の参加者は、ウィリアムズ／ミッドウェー社のロジャー・シャープ氏、データイーストUSA社のゲアリ・スターン氏、プリミア社のギル・ポーラック氏らそれぞれトップクラスのスタッフが参加した。全米オペレーター協会であるAMOAからは、ジム・トルカーノ会長をはじめ、ウォーリー・ボーナー氏やジーン・ウルソ氏らも来た。そして伝説上の人物となりつつある元バリー社のポール・カラマリ氏も参加、またバリー社フリッパーのマーケティングでよく知られたトム・ニーマン氏も来た。

フリッパーに関するこうした熱心な参加者を見て、主催者は「規模こそ大きくなく、実験的な試みと受けとられても仕方ないが、間違いなく大成功だった」としており、今度この大会を大きく成長させたいとしている。

米国でフリッパー・ピンボール機は、米国の生んだ誇るべき文化のしるし、と考えられている。ギャンブル機であるパリー・ビンゴは別として、フリッパー・ピンボール機はギャンブル性のない健全なAMゲーム機を代表するもののひとつとして、米国の業界の大きな支柱となっている。

「マールボロ」商標で
米国セガ社訴え
フィリップ・モリスUSA社

米国の大手たばこメーカー、フィリップ・モリスUSA社は、米国セガ社がTVゲーム機「スーパーモナコGP」で、フィリップ・モリスの有名なブランド「マールボロ」を無断で使用しているとして、何百万ドルもの損害賠償などを求める訴訟をすでに提起しているそうだ。これは米国の「プレイメーター」四月号が報じている。

それによると、セガ社は同ゲーム機から「マールボロ」の商標を取り除くとした九〇年三月二十日の合意に従わなかったとして、フィリップ・モリスUSA社は損害賠償を求めるとともに、この商標を使用しているセガ社「スーパーモナコGP」を市場からすべて回収、廃棄するよう求めている。

フィリップ・モリスUSA社は同社の商標侵害について極めて厳しい態度で対応してきており、過去十一年間に千二百件もの法的手続きをとってきているとのこと。これに対し、米国セガ社のデビット・ローゼン会長は、「ゲームプレイを一層リアルにするため開発者が描いたものにすぎず、商標侵害の意図はまったくない」とコメントしているそうである。

一方、ナムコが開発し米国ではアタリゲームズ社が製造販売したTVゲーム機「ファイナルラップ」についても、フィリップ・モリス社の商標が使用されており、このためアタリゲームズ社とナムコは基板取り替えなどを行なうとの広告を「リプレイ」に出している。

それによると、フィリップ・モリス社は子どもが遊ぶゲームに同社の商標が使用されるのを容認することができない、との考えを示し、商標使用中止を申し入れた。ナムコ／ナムコ・アメリカ社、アタリゲームズ社はこの商標をたばこの広告として使用したわけではないけれども、責任を果たすべく、この商標が出て来ないようにした改造用キットを用意し、無料で提供するとしている。

「ファイナルラップ2」ではこの商標を使っておらず、九一年二月からナムコ・アメリカ社が出荷する。そのため「ファイナルラップ」から「同2」への買い替える場合にも優遇するとのこと。

アラクニッド社の
「ギャラクシー」
通信／計算つきダーツ機

電子ダーツゲーム機の先駆的メーカー、アラクニッド社（本社イリノイ州ロックフォード、ウイリアム・ワード社長）は三月五日、画期的な内容の電子ダーツ機「ギャラクシー」を発表した。これは同社「イングリッシュ・マーク・ダーツ」の最新版で、通信機能とコンピューターを利用しており、プレイヤーおよびオペレーターの手間をかなり省くことができるのが最大の特徴。

電子ダーツ機にはリーグチームがつきものだが、各チーム、各オペレーターともにメモリカードを使用することで試合結果を書き込むことができるほか、モデムと電話回線を使うことで他のチームの成績と比較することもできる。もちろん各ゲームごとの結果、上位十名の結果などもTVモニターで示される。これまでのどんな競技種目にも、もちろん対応している。

「ギャラクシー」は、これまでスコアを記録したり、それを郵送したりしていた手間をすべて省くことになる。公式競技であるAMOA／NDAにも対応しており、電子ダーツ機市場で最強の新製品となるもようだ。

"Galaxy" darts of Arachnid

香港　Bondeal Charts　九龍

3/23	3/16	機種名（メーカー名）	週数
トップ10ビデオゲーム			
1	1	ストリートファイターII（カプコン）	6
2	−	ホットショット（ストラータ）	1
3	6	スーパーピンボールアクション（テクモ）	2
4	5	コラムス（セガ社）	51
5	−	グロール〔ルナーク〕（タイトー）	6
6	2	ロボコップII（データイースト）	3
7	3	ジョー&マック（データイースト）	5
8	8	スーパーパン（ミッチェル）	19
9	4	サイクルウォーリア（辰巳電子）	6
10	10	ギャルズパニック（金子製作所）	22
トップ5完成品ビデオ			
1	2	ビッグラン（ジャレコ）	60
2	1	ハードドライビング（アタリゲームズ）	101
3	3	シスコヒート（ジャレコ）	12
4	5	フォートラックス（ナムコ）	16
5	4	スーパーハングオン（セガ社）	187

英国春のショーに追加
「ユーロRAG」
92年1月ブライトンで

英国の春のショーはATEIと、ややローカルのブラックプールショーがあるが、これに三つ目のショー「ユーロRAG」が加わることになった。第一回の「ユーロRAG」は九二年一月十七―十九日、イーストサセックス州ブライトン市で開催される予定だ。

RAGはライド、アミューズメント、ゲームズの頭文字をとったもの。英国の協会、BACTAの会長であり、ATEIのショー委員長だったマイケル・シェフラス氏が、自ら社長となって設立したファースト・アドミニストレーション・マネジメント・エキジビション社が主催するとのこと。九二年は一月上旬のブラックプールショーと二月上旬のATEIの間に、このユーロRAGが開かれることになる。来年のユーロRAGに向けて出展予定社のための説明会が三月二十日、ウィンザー郊外のホテルで開かれている。

新たな展示会を設ける理由についてのマイケル・シェフラス氏の説明はよく分からないが、遊園地業者の協会である英国ショーマンズ・ギルドの支持を得ており、遊園地関連のAM機器に重点を置く展示会として独自性を発揮するらしい。

開催地はコストの高くつくロンドンを避け、ロンドンから交通の便利がよく、英国らしい都市とされるブリングトンを選んだとのこと。欧州各地からの参加を見込んでおり、英国だけのショーではないという意味を込めて「ユーロRAG」という呼び名にしたようだ。

ヨーロッパAM通信

AMゲーム活発なアイルランド市場

TV機、CDジュークなど続伸

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員・マーチン・ディムジー】 アイルランドの「アミューズエキスポ」は三月五—六日、ダブリンのグリーンアイルホテルで開かれた。十二回目となるこのショーは、（ギャンブル機が禁じられているため）AM機の需要が急増していることから、あらゆる硬貨作動式機械の市場が広がっていることを示した。

出展社は昨年の二十三社から四十社に増え、また来場者も四〇%ほど増加した。特定の製品に需要が集中するというわけではなく、TVゲーム機やノベリティゲーム（いわゆるアーケードゲーム機）、プールテーブルやジュークボックスのそれぞれの分野で人気を集める製品が出品された。

ギャンブル機を規制する法律は古くからあり、この分野での発展はまったくないが、ギャンブル機の設置営業が認められている一部の地域（北アイルランドのこと）についての需要はまだある。

英国の多くのディストリビューターにとって、英国市場の低迷で販売計画が行き詰っていたこの時期に、アイルランドの市場が好転したことはうれしいことだった。アイルランドの市場は、欧州の他の小さな市場と同様これまでそれほど重要ではなかったが、その理由は辺ぴなことと厳しい規制が挙げられる。しかし九二年以降は、他の欧州諸国と同等に扱われ、全体でひとつの市場を形成することになる。

「アミューズエキスポ91」での海外からの来場者数の増加も、そのことを裏付けており、今後二年間さらに海外の会社がこのショーについて関心を深めることになると思われる。

もう待てないと

アイルランドの業界の発展を長年にわたって妨げてきた（と考えられていた）ギャンブル機規制法は、AM機への関心を高める理由にもなった。ゲーム場やシングルロケのオペレーターは、（ギャンブル機を合法化するという）何年かかるか分からない立法を待つことはできない、という結論に達したかのようだ。

かれらはもう十分すぎるほど待ったが、待つ時期はもう終ったと思っている。ギャンブル性のないAM機の販売高は、この半年間に着実に伸びており、とくにここ二ヵ月間の伸びは著しかった。この時期にアミューズエキスポが開かれたので、今回のショーはかつてない活況を示すことになった。

CDジュークの導入はジュークボックスの売上げを復活させ、トップロケにこれらの最新ジュークが設置され、古いジュークを置くロケーションは少なくなってきた。同様にプールテーブルも、新しい製品に取り替えられつつある。

英国ブレント社

TVゲーム機は今や実にさまざまなロケーションに設置されている。また各種のノベリティゲームも、二、三年前なら考えられなかったような場所にも置かれるようになった。以下、出展内容を紹介する。

英国のアデルフィ・コイン社は、「チャレンジャー」を含む同社の一連のキャビネットを出品した。これらはTVゲーム機用キャビネットで、20インチ、26インチのモニターを含む「ペデスタル」キャビネットも出品した。同社はダブリンに支店を開設するとのことだ。

英国のブレントウォーカー・レジャー社は、アタリゲームズ社やセガ社製品など、同社が扱っている一連のTVゲーム機を披露した。うちアタリゲームズ社が欧州で展開するLDガンゲーム機「マッド・ドッグ・マックリー」、同社開発の戦略ゲーム「ランパート」が注目された。

もうひとつのブレントウォーカー・レジャー・スペア社は、パーツ供給で知られている。同社は高品質、低価格の「ウェルズ・ガードナー」モニターや、「スコーピオン」スピーカーを出品。またロックオーラ社のCDジュークボックス「ミラージュ」を披露した。同社はコイントロール社の製品の代理店になったことを発表した。

右側上の写真はサイレックス社のジム・キャシー氏（中央）に楯を贈るメアリー・オープンショー（右）。下の写真はアタリ・アイルランド社の（左から）レイン氏とパット・ピッカム氏

左側上の写真は「マッド・ドッグ・マックリー」を見せるブレントウォーカー・レジャー社のコロンバイン氏。下の写真はユーロコイン社のスチーブ・スミス氏と同社の両替機

中古機にも需要

ユーロコイン社は、キャッシュボックスに取り付ける警報装置を出品した。キャッシュドアが開けられると警備員に知らせるという便利なものである。同社はまた、あらゆる通貨に対応できるという両替機をアップライトと壁かけ式で紹介した。同社のスペア部品はほとんど全分野をカバーしており、オペレーターの規模を問わず注文を受けつけている。

マギ・コイン社も古くからあるパーツ業者で、今回は韓国製の「セガウ」モニターを出品した。これはかなり低価格で、ハンタレック社モニターと互換性がある。サイズは14、20、25、28の各インチで、後者ふたつは変圧器を必要としないとのこと。同社はまた独占権を持つチケット払い出し装置を出品したが、これはプレイヤーが勝った場合にパルスを与え、チケットを払い出すようにしたもの。

ダイヤル・ア・ディール社は完成品のTVゲーム機をいくつか出品した。アイルランドではTVドライブゲーム機がとくに人気を集めており、同社では中古機を安い値段で販売しようとしている。同社は人気のあるシミュレーターのほか、キディライドも出品し大いに注目された。

アイルランドのキンブル社は、もともとTVポーカーなどで有名だが、今回は「ミニボウリング」と、米国ストラータ社のTVゲーム「ボウリング」、「テニス」、「ホースレーシング」を出品した。同社のオリジナル品「マネーバック・ポーカー」は海外へ輸出されている。

ウォーターフォード・ビデオゲーム社はTVゲーム機用キャビネットを出品した。従来からの「トロージャン・ミニ」シリーズのほか、新タイプのドライビング・キャビネットも揃え、高く評価されている。

AL社合同展示

さて英国のアソシエーテッド・レジャー（AL）社とヘーゼル・グローブ・ミュージック（HGM）社は、両社の代理店であるインターナショナル・フランチャイズ社の小間の一部を借りての出展となった。フランチャイズ社の小間内では、英国のエレクトロコイン社、サウンドレジャー社も相乗り出展した。

うちAL社とHGMは電子ダーツゲーム機やBGM装置を出品し、フランチャイズ社はフットボール・テーブル『ガーランド』、AVインポート社によるパイオニアのカラオケシステムを出品、エレクトロコイン社はそのTVゲーム機を、またサウンドレジャー社はCDジュークを出品した。

NSM・UK社はCDウォールボックスのほか、電子ダーツやサッカーテーブルなどのスポーツ性のあるゲーム機を出品した。同社はアイルランドでCDジュークを大量に販売してきている。電子ダーツについては始めたばかりで、トーナメントなどを計画している。

コンウェイ・ブロス社は一連のTVゲーム・キャビネットを出品した。同社はもともとオペレーターである。

ピーターパン・プレイグラウンド社は、運動場用の器具やインフレイタブルで有名で、AMロケのほか遊園地やホテルにも納品しており、それらを紹介した。

アイルランドのスロット・ディストリビューター社は、人気の高い「パッティング・ゴルフ」の販売代理店で、これを出品。来場者はゴルフシーズンを前にこのゲーム機を楽しんでいた。

ロイヤル・ベル社は東欧市場に向けてフルーツマシン（スロットマシンのこと）の再生品を出品した。同社では近く開かれる予定のポーランドでの展示会に期待している。

ジム・キャシー氏のサイレックス社は、新型の「ロト」を披露した。これは四人用のロータリー（景品とり）で、結構人気を集めている。

スロット・リセール社は、米国バリー社とIGT社の中古スロットを独占的に扱っている。ロイヤル・ベル社と同様に、同社は東欧市場に売り込む予定である。

以上のほかカラオケ関係ではC&Sエンタープライゼス社、JHSアソシエーツ社が出品、自動販売機関係ではコカコーラ社、ブラッシュ・アウェイ社など、さまざまの分野からの出展があった。

メアリーが贈呈

このショーで各種の賞が、引退したメアリー・オープンショーによって贈呈された。

これは出展社を励ます目的で設けられているもので、全部で十六部門あった。うち主な受章者は次のとおりとなっている。

九〇年のTVゲーム機部門＝アタリゲームズ社「レースドライビング」、TVゲーム機のPCB部門＝コナミ「タートルズ」、キャビネット部門＝ウォーターフォード社の「トロージャン・ミディ」。ノベリティゲーム部門＝スロットDB社「パッティング・ゴルフ」、プールテーブル部門＝HGM&IF「スーパーリーグスタンダード」、ジュークボックス部門＝NSM UK社「シルバーシティ」。メーカー部門＝サイレックス社、ディストリビューター部門＝ブレントウォーカー・レジャー社、パーツ供給部門＝ブレントウォーカー・レジャー・スペア社。人物部門ではキンブル社のジェームズ・マッカナン氏が選ばれた。

九二年は三月三—四日に開催される予定だ。

右側上の写真はプールテーブル類では唯一の出展社、アビー・ビリヤード社のパトリック・クィン氏。下はスロット・リセール社の中古スロットとデビッド・ハーリング社長

このショーではカラオケがいくつかの品された。左側上はソニー製を扱うC&Sエンタープライゼスにて。下の写真はロックオーラ社CDジュークとBWLスペア社のコールマン氏

話題のマシン

TV空中戦ゲーム「STG」基板
2機合体で攻撃
テクモ「スーパーピンボールアクション」も

空中戦を内容としたTVゲーム機「STG」が四月十日、またTVフリッパーゲーム機「スーパーピンボールアクション」が二十二日、いずれもテクモ㈱（本社東京、柿原孝社長）から発売となる。

「STG」はアテナ開発によるもの。地球を侵略しようとする異星人に対し、最終兵器〝STGストライクガンナー〟が発進するという設定。二人同時プレイも可能で、二人の戦闘機が合体し強力な攻撃ができるのが特徴。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

各面の初めに十種類のウェポンから一つを選択。これはウェポンエネルギーがある限り使用可能で、エネルギーはアイテムで補給もできる。アイテムはこのほか三段階までのスピードアップ、十段階までのパワーショットがある。二機合体は上下に重なる形で、合体ボタンを押したほうの機体が上になり方向コントロールとウェポン発射を行なう。下になった機体はウェポンを発射できないが、レバーとショットボタンにより全方向へバルカン砲を発射できる。もう一回合体ボタンを押すと、合体が解除できる。設定された持ち機数が全部やられるとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十五万八千円。

STG

「スーパーピンボールアクション」は四種のプレイフィールドを設定したもので、左右のフリッパーボタンで画面上のフリッパーを動かすほか、シェイクボタンもある。各プレイフィールドは選択できるが、途中で一定条件により異なるフィールドへワープもできる。各フィールドの特徴は次のとおり。

「モンスターフィールド」＝四種の中で最もオーソドックス。左上に置かれたもう一個のボールを弾くと、マルチボールプレイのチャンス。

「スナイパーフィールド」＝太い高架レーンと大きなバンパーターゲット（当てると画面の絵柄が変わる）がある。ボールを三個ストックしマルチボールプレイも。

「カーニバルフィールド」＝バイレベル式の複雑なフィールドで、三リール式スロットも設置。上部にもう一対のフリッパーがある。

「ボーダーフィールド」＝ボーナス得点が入るルーレット、左右両側に登坂レーンもある。

各フィールドで一定の文字を揃えるごとにどういうわけかギャルが現れ、衣服を脱いでいく。設定ボール数が全部なくなればゲーム終了となる。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

スーパーピンボールアクション

本欄掲載の機械の価格は、すべて「外税方式」によるもので、消費税は含まれていない。

専用レバー採用TVゴルフ
独特の画面展開
コナミ「ゴルフィンググレイツ」

TVゴルフゲーム機「ゴルフィンググレイツ」がコナミ㈱（本社東京、菱川文博社長）から四月中旬発売となる。

これは独自の画像特殊効果ICを使用し、スムーズな3D形式の画像処理がなされており、ショットされたボールのすぐ後方から追いかけるように画面が流れるなど、新しい試みが随所に取り入れられているのが特徴。オリジナルの特殊コントローラーと三つのボタンを操作する。一人用ではストロークプレイ、二人から四人までの交互プレイではストロークかマッチプレイを選択できる。

個性の異なる四人のゴルファーの中から一人選び、その選手のパワーとグリーンまでの距離を考え合わせてクラブを選択。次に風の方向と木の位置に注意し、ショット方向とスタンスを決めた後、コントローラーでパワーゲージを上げ、タイミングゲージを見ながらショット。コントローラーは球状で上部にボタン（スタンス選択、グリーン上での傾斜確認）、右側には手前に引いて離すと弾かれて自動的に戻るショットレバーが付いている。このレバーを引いてパワーを上げ、トップスピンやバックスピンのゲージを見て、ショットの強さを調節する。十八コースを設定。持ちボールは二個だが、アンダーで増えオーバーで減り全部なくなるとゲーム終了。コントローラー二個付きの基板販売のみでOP価格十六万八千円。

ゴルフィンググレイツ

トーゴの走行式と定置型乗物
カボチャの馬車
「メロディーペットミニ首長」も

㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）からレール走行式乗物機「カボチャの馬車」と同機を定置型にした「ドリームパンプキン」、ぬいぐるみ式バッテリーカー「メロディーペットミニ首長」がいずれも昨年十月以降発売となっている。

「カボチャの馬車」はくりぬいたカボチャの上に動物を乗せたデザインの馬車が、センターレール方式で走行するもの。回転半径一メートル。四人乗り。十四メートルレールとのセット定価二百四十万円。

同じ馬車の定置型「ドリームパンプキン」は音声、音楽付きで四人乗り。定価百四十万円。

「メロディーペットミニ首長」は歩行タイプで、キリンとウマの二種類がある。いずれも二人乗りで定価八十六万円。

カボチャの馬車

メロディーペットミニ首長

話題のマシン

F²システム第14弾「嗚呼栄光の甲子園」
高校野球の熱戦
タイトー「パラダイスアレイ」「ノアノア」も

高校野球大会をテーマとしたTV野球ゲーム機「嗚呼栄光の甲子園」が、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から四月九日発売となる。また同社からカーニバル用ガンゲーム機「パラダイスアレイ」が三月十八日、クレーン機「ノアノア」が三月二十七日発売となった。

「嗚呼栄光の甲子園」は同社〝F²システム〟第十四弾となるもの。甲子園大会九日目でベスト8が出揃った準々決勝からゲームが始まる。ゲーム中のチャンス拡大やピンチ脱出のための〝根性ボタン〟があるのが特徴。画面はアニメタッチでコミカルなシーンも多い。

嗚呼栄光の甲子園

八方向レバーと三つのボタンを操作。

プレイヤーは全国十三ブロックの代表校から一校を選択し優勝をめざす。各選手は個性が異なり、投力や打力、走力、スタミナなどのデータが示されるので、それぞれの特徴を生かしながら試合を進める。〝根性ボタン〟で選手の気迫が充満し、パワーが上昇する。ただしその選手の技術力が低いと根性ばかりが先走りし、打者の場合は力まかせに大きな空振りをしてしまい、照れ隠しのため突然踊るバレリーナなど想像を超えるキャラクターに変身し場内を沸かせる。ゲームは三イニングで終了。継続プレイも可能。基板定価十八万八千円、サブ基板八万八千円。

「パラダイスアレイ」は硬貨作動式の三人用ガンゲーム機。前方で袋に入った景品がテープに吊るされ、右から左へとゆっくり移動しており、このテープを狙いエアーガンでBB弾を発射し穴を開けていく。テープが切れると景品袋が落ちて擬音が鳴り、ボタンを押すとリフトで手前へ運ばれてくる。タイマー制。カーニバル用だが、係員は常に付いている必要はなく景品を補充するだけで済む。サイズは幅二五六チセン、奥行三〇〇チセン、高さ一二一・五チセン。定価三百七十五万円。

パラダイスアレイ

クレーン機「ノアノア」は四人用で、景品は菓子類、カプセル（四十五ミリ、七十五ミリ）、ぬいぐるみ（二十チセン四方以内）を混合して入れることができるのが特徴。アームの移動と下降の二つのボタンを操作するが、ディップスイッチでアームを前後進できる方式と一回止めると移動できない方式を選択可能。またゲームは回数制とタイマー制（四十秒から二分までの四段階）の切替えも可能。爪も三種類用意。定価九十九万七千円。

ノアノア

「はたらきもののタクシー」
動物乗せて得点
カトウ製作所のプライズゲーム機

プライズゲーム機「はたらきもののタクシー」が、㈱カトウ製作所（本社東京、加藤勇社長）から三月二十五日発売となった。

これはタクシーをテーマとしたもので、ボックス内の揺れ動いているタクシーのイラストがあり、運転手はゾウ。後部座席に乗る客も動物だが、これは回転盤になっている。もう一つ数字の回転盤があり、プレイヤーはまず数字の回転盤をボタンで止める。次に動物の回転盤を止め、この二つの組合わせでゲームを進める。

動物は、止めた数字分の得点が加算されるクマ親子、得点にボーナスが付くライオン、減点となる乗り逃げタヌキ、その場でゲーム終了となる強盗オオカミの四種。オオカミを乗せずに進めて、合計十点になるとカプセルの景品が払い出される。標準は一ゲーム三十円と四ゲーム百円（2ウェイ）。カプセルは四六ミリ対応。定価三十八万五千円。

はたらきもののタクシー

ホープの定置型乗物機
ポリスと消防車

定置型乗物機「ミニポリス」と「ミニ消防車」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から昨年十月以降発売となっている。

いずれもスタイルは同じだが、配色やイラストが異なるもの。「ミニパトカー」は側面の窓におまわりさんのイラストが描かれ、「ミニ消防車」はハシゴとホースの取付口が付いている。

両機とも二人乗りで、ハンドルは二つ付いている。メロディーが流れ、レバーで擬音が出る。赤と緑の点滅ランプも設置。幅八二チセン、奥行き一二〇チセン、高さ一二二チセンで各定価五十二万円。

ミニ消防車

ミニポリス

泥濘と閉塞

鎌先英太郎

一日ごとに日がながくなってくる。一雨ごとに緑が多くなってくる。

テラスへの窓を開けても寒さを感じない、いや甘く生温い外の風のほうが窓を閉めきってある部屋の気温よりも心もち温度がたかいという日がやってくる。

二月、三月と猫にとっては多忙な季節のようで家の猫チロも帰ってこない日が多かった。あるいは帰ったとおもう間もなく餌をたべるだけで慌ててとんで出ていってしまう。

気がつくといつもチロに従ってチロの影のようにタマが行をともにしている。

タマというのは去年の三月に死んだギンのガールフレンドで、白に黒の斑がある猫である。

これは最近になってわかったことだが、タマは殆んど声を出さないというか、声を出せない猫である。『キョン』とよほど耳をすませてきかないときけないぐらいのほんの小さな声を出すのが精一杯であるかのようだ。

ある日事件が起きる。

知らない間に外の風の方が室内よりも暖かいことに感じいり、微風を楽しみつつ新聞をひろげていたら、聞こえるか聞こえないぐらいのほんの幽か な『キャン』が流れれてきたような気がした。

タマがきている。四匹のどうやらタマの仔猫を連れてきたようだ。タマの後に銀色の雉猫が二匹、一匹はふつうの長い尻尾でもう一匹はタマの尾のようにぼんぼり状の尻尾をつけている。三匹めは銀色の雉が斑になっていて尻尾はぼんぼり。最後の一匹は黒猫でこの尾もタマと同じで小さな木の株状になっている。

ひょっとしたら、この仔猫たちの父親は死んだギンかもしれない。しかし仔猫を見ているうちにギンとのちがいが色色と分ってきた。まずギンはあの涼しげな鈴をふるようななき声が魅力的であったものだったが、この仔猫たちは四匹とも、口を開けてないているのに声が全然出ない。タマが殆んど声が出ないのとやはり関係があるのだろうか。

もうひとつ大きなちがいがある。目である。ギンは大きく潤んだような鈴をはったような目をしていたのだが、仔猫たちはみな落ちつかない鋭く光る小さな目である。この目はタマの目とそっくりで長い野良猫生活がこういう目をつくりあげてきたようだ。そのうちに笑うに笑えぬことが起きた。この仔猫たちにじゃこをやったら、じゃこの頭だけをたべて後はみな残してしまうのである。不味いところだけをたべて美味しいところを残してしまうのはなぜか。

その後ときどきテラスにやってくる仔猫を見ているうちに分ってきた。

家の猫チロにじゃこをやるとチロは頭と尻尾を残して胴だけをたべる。たべ残しの雑魚の頭と尻尾をその後、三三五五とタマの仔猫がやってきて、きれいに片づけていっているのであった。

いつも雑魚の頭と尻尾しかたべないので、雑魚についてはたべるところは頭と尻尾しかないという哀しい刷りこみが、この仔猫たちには深くおしえこまれてしまっているのである。

テラスを見ながら新聞を拡げていたわたくしは、このところ新聞を見るたびに体内の深奥に広がってゆくつよい不快感、あの八方塞がりの感じの原因がこの仔猫たちの間違った学習にも表われているようなおもいがした。

外ならぬわたくしたち日本の労働者の行動様式が、まさにこの仔猫たちの餌のたべ方とそっくりなのではないかと、ここからすべての閉塞感が生じてくるのである。それについてはまた話がながくなるので次回で触れることにして、新聞にこのような投書が載っていた。

――猫が大嫌いな主婦ですが、同居している義母の猫好きに困っています。

二人とも夫をなくし、十九歳を頭にした二人の息子との四人暮らし。ところが、義母は仔猫が何匹生まれてもすべて飼うので、家中猫だらけ。部屋を駆け回るし、嫌なにおいもしますから、人様が訪ねて来られると恥ずかしくてたまりません。

義母に「ペットは一匹いたらいいじゃないの」と言っても、どう考えているのか一向にその気になりません。

しかし、家庭は憩いの場であり、世間には常識というものもあります。私自身、修養を積むつもりで、義母と猫に対する見方を変えようかしらとも――。一つ屋根の下で暮らしていくにはいろんな事がありましょうし、再三、小言もいえず、どうしたらいいでしょうか――。

大学教授の答えがでているが、どうやら解答者も猫ぎらいのようで、

――常識はずれの人と一緒に暮らすのは、大変ですね。かといって、猫に追い出されて別居というのも、ちょっと恥ずかしくてできませんね。

腹立ちのあまり、毒舌家ビアスによる「猫」の定義「家庭内で、事がうまく行かないときに、けとばすようにと、自然が用意してくれた、柔らかくて、けっしてこわれることのない自動人形」。

――と『悪魔の辞典』から引用をしてきて、結論としては、義母の淋しさに原因があるとして、夫を亡くし、さらに息子も亡くした寂しさは一匹の猫では間に合わないくらいの寂しさであるから、あなたや息子たちが猫のように義母に甘えたらいいのではなかろうか。家庭がにぎやかで楽しい憩いの場になれば義母の心も満たされて猫の数も少なくて済むようになる、としている。本当かねと言いたくなるが、人生案内はそもそもはじめから難しい内容を内包しているもので、うまくいっている人はその人の生来の性格、生き方で常にうまくいっているし、また逆の場合にはどんな場合にもうまくゆかない、殆んど変えがたいその人固有の性格、生き方が厳として存在しているもので、手紙一通でうまくゆけばだれも苦労をしないですむことであろう。

わたくしなども猫嫌いの母に育てられたところへ猫大好きの側近の女性を迎えて、はじめはしょっちゅう、口の中、舌の上がいがらっぽく、ざらざらしてきて耐まらないおもいにかられたこともあったが、知らない間にそういうことはなくなってしまった。鈍感になれたのだ。

APRIL 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	ストリートファイター　II（カプコン） Street Fighter II (Capcom)	8.82
2	1	クイズ殿様の野望（カプコン） Quiz Lord's Abventure* (Capcom)	8.08
❸	4	キング・オブ・ザ・モンスターズ（ＳＮＫネオジオ） King of the Monsters (SNK)	7.73
❹	5	クイズ宿題を忘れました！（セガ社） Quiz My Home Work* (Sega)	7.55
❺	―	ハットトリックヒーロー（タイトー） Hat Trick Hero [Football Champ] (Taito)	7.38
6	3	出たな！ツインビー（コナミ） Bells and Whistles (Konami)	7.13
❼	10	雷電（セイブ／テクモ） Raiden (Seibu)	6.82
8	6	ルナーク（タイトー） Growl [Runark] (Taito)	6.33
❾	11	ファイナルファイト（カプコン） Final Fight (Capcom)	6.27
10	8	戦国伝承（ＳＮＫネオジオ） Sengoku (SNK)	6.18
⓫	―	ＥＤＦ（ジャレコ） Earth Defence Force (Jaleco)	6.17
12	7	リーグボウリング（ＳＮＫネオジオ） League Bowling (SNK)	6.14
13	12	コラムス（セガ社） Columns (Sega)	5.96
⓮	19	ワールドカップ　'90（テクモ） World Cup '90 (Tecmo)	5.94
15	14	クイズＨ．Ｑ．（タイトー） Quiz H.Q.* (Taito)	5.89
⓰	17	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	5.74
⓱	―	ゴーストパイロット（ＳＮＫネオジオ） Ghost Pilots (SNK)	5.70
18	16	スカイスマッシャー（日本システム／タイトー） Sky Smasher (Nihon System/Taito)	5.69
19	9	雷牙（テクモ） Strato Fighter (Tecmo)	5.63
⓴	28	マジェスティック12（タイトー） Majestic Twelve [Super Space Invaders] (Taito)	5.60
㉑	22	ガンフロンティア（タイトー） Gun Frontier (Taito)	5.57
22	20	ジョイジョイキッド（ＳＮＫネオジオ） Puzzled [Joy Joy Kid] (SNK)	5.54
23	23	剣豪（アイレム） Lightning Swords (Irem)	5.53
㉔	―	ロボコップ　2（データイースト） Robo Cop 2 (Data East)	5.50
25	21	コラムス　II（セガ社） Columns II (Sega)	5.48

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ファイナルラップ　2（デラックス）（ナムコ） Final Lap 2 (Deluxe) (Namco)	9.10
2	2	ファイナルラップ　2（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 2 (Standard) (Namco)	8.00
❸	―	スティールガンナー（ナムコ） Steel Gunner (Namco)	7.71
4	3	ラッドモビール（デラックス）（セガ社） Rad Mobile (Deluxe) (Sega)	7.47
5	4	スペースガン（タイトー） Space Gun (Taito)	7.19
6	6	ハード・ドライビング（アタリゲームズ／ナムコ） Hard Drivin' (Atari Games/Namco)	6.63
❼	8	ビーストバスターズ（ＳＮＫ） Beast Busters (SNK)	6.45
8	5	シスコヒート（ジャレコ） Cisco Heat (Jaleco)	6.44
❾	11	スーパーモナコＧＰ（デラックス）（セガ社） Super Monaco GP (Deluxe) (Sega)	6.31
10	9	ＧＰライダー（ライドオン）（セガ社） GP Rider (Ride-On) (Sega)	6.27
11	10	ビッグラン（ジャレコ） Big Run (Jaleco)	6.01
12	12	レーザーゴースト（セガ社） Laser Ghost (Sega)	6.00
13	7	Ｇ－ＬＯＣ（デラックス）（セガ社） G-LOC (Deluxe)(Sega)	5.75
14	14	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	5.51
⓯	―	ターボアウトラン（セガ社） Turbo Out Run (Sega)	5.50

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名）	評価
❶	2	熱血麻雀宣言！（ビデオシステム） Mahjong After 5* (Video System)	6.21
❷	3	スーパー麻雀㊙版（ユウガ／フェイス） Mahjong X rating* (Yuga/Face)	5.78
3	1	麻雀バニラシンドローム（日本物産） Mahjong Vanilla Syndrome* (Nichibutsu)	5.55
4	4	麻雀ちゃんねるズームイン！（ジャレコ） Mahjong Channell Zoom-In* (Jaleco)	5.13
❺	10	麻雀大予言（ビデオシステム） Mahjong Prediction* (Video System)	5.00

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名）	評価
1	1	ドクターデュード（ミッドウェー） Dr. Dude (Midway)	8.67
❷	5	リバーボート・ギャンブラー（ウィリアムズ） Riverboat Gambler (Williams)	5.50
3	2	シンプソンズ（データイースト） The Simpsons (Data East)	5.15
4	3	ローラーゲームズ（ウィリアムズ） Rollergames (Williams)	5.10
5	4	オペラ座の怪人（データイースト） Phantom of The Opera (Data East)	5.00

米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス

4月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	レースドライビング（アタリゲームズ）	9.86
2	ＧＰライダー（セガ社）	9.54
3	レーザーゴースト（セガ社）	8.77
4	スペースガン（タイトー）	8.72
5	Ｇ－ＬＯＣ（セガ社）	8.70
6	ハードドライビング（アタリゲームズ）	8.62
7	ピットファイター（アタリゲームズ）	8.43
8	ランパート（アタリゲームズ）	8.43
9	ギャラクシーフォース（セガ社）	8.39
10	ファイナルラップ（ナムコ／アタリゲームズ）	7.92
11	ＴＭＮＴ〔タートルズ〕（コナミ）	7.85
12	サイバーボール2072（アタリゲームズ）	7.73
13	ビーストバスターズ（ＳＮＫ）	7.59
14	オフロード（レーランド）	7.40
15	ターボアウトラン（セガ社）	7.38
16	Ｓ.Ｃ.Ｉ.（タイトー）	7.37
17	ビッグラン（ジャレコ）	7.24
18	スマッシュＴＶ（ウィリアムズ）	7.13
19	チーム・クォーターバック（レーランド）	7.05
20	オペレーション・サンダーボルト（タイトー）	7.04

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	ファンハウス（ウィリアムズ）	9.33
2	ザ・シンプソンズ（データイースト）	8.61
3	ドクターデュード（ミッドウェー）	7.93
4	ディナー（ウィリアムズ）	7.89
5	アースシェイカー（ウィリアムズ）	7.88
6	ワールウインド（ウィリアムズ）	7.83
7	エルバイラ（ミッドウェー）	7.63
8	ラジカル（バリー）	7.56
9	リバーボート・ギャンブラー（ウィリアムズ）	7.54
10	バッグス・バニー（ミッドウェー）	7.48

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ハイインパクト（ウィリアムズ）	8.84
2	ストリートファイターII（カプコン）	8.77
3	グロール〔ルナーク〕（タイトー）	8.67
4	センゴク〔戦国伝承〕（ＳＮＫネオジオ）	8.38
5	ファイナルファイト（カプコン）	8.35
6	ブラッドブラザーズ（ＴＡＤ／ファブテック）	8.24
7	サイバーリップ（ＳＮＫネオジオ）	8.03
8	ライデン〔雷電〕（セイブ／ファブテック）	8.02
9	ニンジャコンバット（ＳＮＫネオジオ）	7.75
10	ゴーストパイロット（ＳＮＫネオジオ）	7.57
11	オフロード・トラックパック（レーランド）	7.42
12	スーパースパイ（ＳＮＫネオジオ）	7.40
13	マジックソード（カプコン）	7.39
14	ローラーゲームズ（コナミ）	7.38
15	ヒット・ジ・アイス（ウィリアムズ）	7.20
16	アタックス（レーランド）	7.17
17	ＷＷＦスーパースターズ（テクノス）	7.16
18	ＶＳサイバーボール（アタリゲームズ）	7.05
19	バイオレンスファイト（タイトー）	7.00
20	キャリア・エアウイング〔ＵＳネイビー〕（カプコン）	7.00
21	ベースボールスターズ（ＳＮＫネオジオ）	6.78
22	ハイドラ（アタリゲームズ）	6.67
23	ストラータ・ボウリング（ストラータ）	6.64
24	テトリス（アタリゲームズ）	6.57
25	チャンピオン・レスリング（タイトー）	6.55

ベスト・ニュービデオ

1 マッド・ドッグ・マックリー（ベトソン）
2 Ｆ15ストライクイーグル（マイクロプローズ）
3 シスコヒート（ジャレコ）

 《本紙特約》 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Sega USA Exhibits "Hologram" At ACME91

At ACME 91 (March 22 -24, Las Vegas), Sega Enterprises, Inc. (U.S.A.), a subsidiary of Sega Enterprises, Ltd., unveiled the first such coin-op game "Hologram - Time Traveler" that utilizes 3D TV technology, amazing the visitors . The exhibited game is a prototype whose release schedule will be announced in future, and whose marketing will be commenced from North American market.

"Hologram - Time Traveler" is a combination of optical illusion system and laser disk (LD) generated video system, enabling players to enjoy a video game never experienced before . As for the optical illusion system, its patents are said to be controlled by Dentsu Prox Inc., a subsidiary of major advertising agent Dentsu Inc. In October 1990, Dentsu Prox granted rights to exclusively use the technology in North American zone, to With Design In Mind Corp. (WDIM), CA, U.S.A. In cooperation with an American video game software developer, WDIM has been developing a coin-op version.

Sega Enterprises, Inc. (USA), San Jose, CA, signed a basic agreement with four companies, including Dentsu and WDIM, on manufacture and marketing of the coin-op video, and exhibited it for the first time at ACME 91 as Sega of America' s product. Three units of "Hologram - Time Traveler" installed at Sega' s booth were surrounded with many visitors all day long.

The innovative game' s software is stored in an LD which records about 30 minutes of movie film taken on the spot. "Time Traveler is a time travel fantasy journey through the centuries on a perilous quest to rescue the beautiful princes, Kyi-La, and save the universe from the wrath of an evel Time Lord, Vulcor . Kyi-La, princess of the Galactic Federation, asks for the players to help Marshal Gram, the hero, to defeat Vulcor, a renegade scientist whose experiments have created a time disruptor that threatens to rend the very fabric of time. The player controls Marshal Gram from the dawn of time, braving the primeval forces that shaped the world, to wondrous futures, fighting deadly enemies armed with astounding marvels of science." Thus develops the game story.

The video game's cabinet is not an ordinary upright type, but a sturdy lowboy type, so that players overlook the stage where optical illusions appear. This is because images on the TV monitor under the cabinet are reduced and turned into 3D images by utilizing a concave mirror. When the game begins, small (about 10 cm high) Marshal Gram appears on the dark stage. The image is so realistic that players feel as if they can touch it. "These spectacular images are actual live actors created from a Hollywood style movie production," Sega explains.

The marketing of "Hologram - Time Traveler" is limited to North American market by WDIM which owns the exclusive rights on the optical illusion system. The marketing in Japan is not fixed at all.

"Mario Co.," Established

With a view to developing software for its home video game system, Nintendo Co., Ltd., Kyoto, established another new company on March 4. This marks a step for developing the developer training course "Nintendo/Dentsu Seminar" which has been continued from March 1990, jointly with Dentsu Corp., and the new company was established jointly with Mario Co., Ltd., Tokyo. The capital share of the new company is 51% for Nintendo, 40% for Dentsu and 9% for Dentsu Prox.

16 trainees have so far finished the advanced seminar of "Nintendo/Dentsu Seminar", having developed 12 pieces of game software. Some of them are actually marketable. The seminar will also be held in 1991. Mario Co., Ltd. intends to develop these original pieces of game software, and will manufacture "Fami-Com" cartridges, etc., as occasion calls.

Vending Machine Status

According to an announcement made by Japan Vending Machine Association, a total of 5,416,000 vending machines are operated in Japan. This means that one unit per 22 people diffuses. It is the world's highest rate of diffusion, the association explains. In terms of absolute number of units in operation, the USA ranks No. 1 (5,990,000 units), followed by Japan, West Germany (1,800,000 units) and the U.K. (700,000 units).

A breakdown of vending machines operated in Japan is as follows: drinks vending machines (46.6%) occupy the largest share, followed by coin lockers and other atomatic service machines (23.6%), newspaper and other miscellaneous goods vending machines (16.9%), tobacco vending machines (8.8%), etc. Drinks vending machines include liquor, beer and other alcoholic drinks vending machines. Since these alcoholic drinks vending machines can be freely utilized by minors, they often cause social problems.

Namco Holds 25% Share Of Data East Corp.

On April 1, Namco Limited, Tokyo, announced that Keiji Takagi, executive director, resigned, and moved to Data East Corp., Tokyo. Data East will name Takagi managing director through its annual meeting of shareholders to be held at the end of June. Through this case, relations between the two companies have been limelighted again.

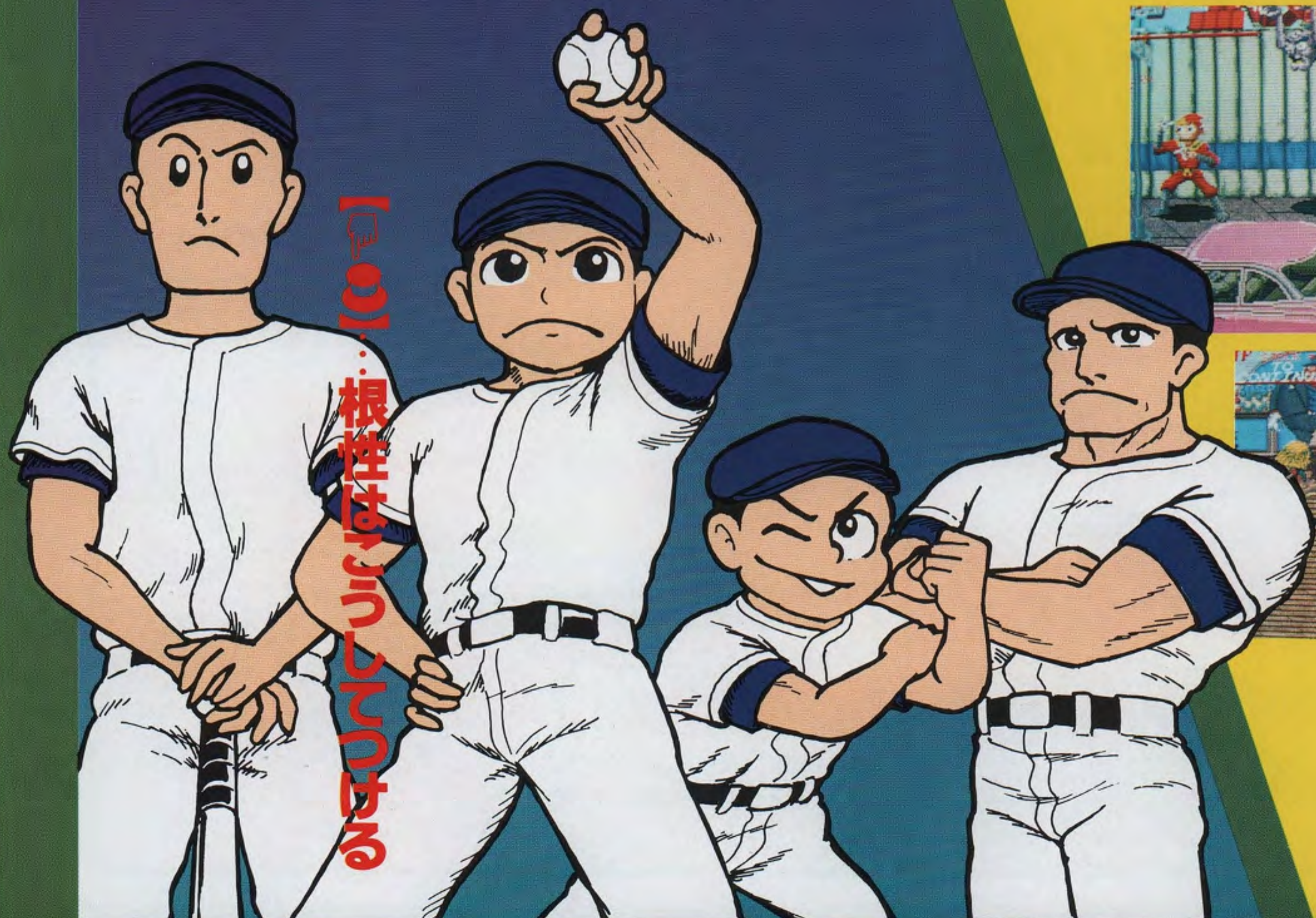
According to announcements made respectively by the two companies, Namco acquired 25% of Data East's shares in March 1988, holding them to date. Namco is the second major share holder of Data East. Thus, Data East has capital ties with Namco, but is never a subsidiary.

In the future, Data East will publicize its shares, thus feeling it necessary to strengthen its capital and business. Therefore, Namco is backing up Data East. They recognize this as "business tieups".

As executive director of Namco, Kenji Takagi has achieved great results in development marketing of both coin-op and consumer products, and known as a go-getter. As managing director of Data East, Takagi is expected to continuously exhibit his greatability in the field of marketing.

Tsuneo Kurita also moved from Namco to Data East, and this is the first such "transferred" case. Kurita was one of section chiefs at Namco's coin-op operation division, and at Data East he will be involved in preparations for publication of shares.

In the USA, Data East USA, a subsidiary of Data East, is exclusively marketing arcade game "Cosmo Gangs". This is due to the tieups between the two companies. As for their video games, however, they are developing and marketing independently in both Japan and abroad.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

キャッチ・ザ・ハート ──
TAITO
F2 SYSTEM 第14弾！
嗚呼栄光の甲子園
北海道から沖縄まで、全13校のなかから1校をセレクトしてスタート。気迫が一気に燃え上がる「根性ボタン」の力も借りて見事、残り3試合を勝ち抜いてくれ●2人同時プレイ可能●打撃：あらかじめ根性ボタンを押すのがポイント。バント、スクイズなどの打ちわけ可能●走塁：次の塁を越えて走りつづけたり、盗塁・帰塁時の速度アップ可能●投球：根性ボタンの併用で球のスピードアップと変化球のキレを良くすることができる●守備：8方向レバーで操作。ただし、1、2、3塁は、自動的にベースカバーが行われる●スタミナ残量に気をつけて、優勝を目指せ。
…根性はこうしてつける
F2 SYSTEM 第15弾！
4人同時プレイ（筐体2台使用の場合）のできる忍術アクションゲーム。主人公は4人（?）の忍者人形──半蔵、佐助、茜、玄太。それぞれ固有の武器と忍法で、群がる敵をぶっつぶしつつ進んでいきます。奥行きある画面空間で、行動の自由度も格段に拡がりました。また、レバー＋2ボタンの操作性を徹底的に追求。連続入力による特殊攻撃や、ジャンプの様々な変化などは、アクションゲームの醍醐味を感じさせます。忍者達も完全無欠のヒーローではなく、敵に潰されてぺちゃんこになったり、殴り飛ばされたり、燃えて黒焦げになったりと、ちょっぴりトンマなところもある個性派揃い。ストックると忍法の威力が上がる巻物。生命力を回復するカンヅメやワイン。無敵になる宝玉など、アイテムも多彩──。どんなに苦労をしても、悪魔を倒すまで戦い続けてしまいたくなる、ひと味違ったニューゲームです。
THE NINJA KIDS
ニンジャキッズ
忍ばない、影に生きない4人のニンジャ。
株式会社タイトー
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
TEL：(03)3222-4888
© TAITO CORP. 1990